

CONSOLES

MICRO KID'S
LA FOLIE DE STAR FOX
EN DIRECT SUR FRANCE 3
LE 7 FEVRIER A 9 H 50

**C.E.S DE
LAS VEGAS
LE SUPER FX
NINTENDO
EXPLOSE !**

STREET FIGHTER II
COMMENT DEVENIR
INVULNERABLE ! LES DERNIERS
ECRANS DEVOILES

SUPER NINTENDO



MEGADRIVE



MEGA CD



GAME GEAR



GAME BOY



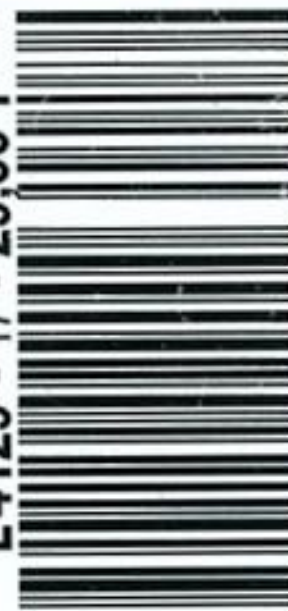
★ **NOM DE CODE
3.D.O**
LA CONSOLE DU
FUTUR EST LA

★ **DEFENDER OF OASIS SUR
GAME GEAR. LE MEILLEUR JEU
D'AVENTURE SUR PORTABLE
COULEUR**

STAR FOX SUR SUPER FAMICOM
LES PHOTOS QUE VOUS NE VERREZ NULLE PART AILLEURS

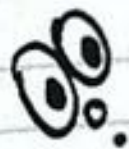
SONIC 2
**LES TIPS EXCLUSIFS
DE C+**

L4129 - 17 - 29,00 F



THE SECRET DIARY OF A SEGA PLAYER...

LUNDI



OH NON, ENCORE DE L'ECOLE. ON DEVRAIT SUPPRIMER LE LUNDI. J'AI ACHETE DES BOULES PUANTES AVEC L'ARGENT DE LA CANTINE MAIS J'AI FAIT TOMBER LA BOITE DANS LA CLASSE ET JE ME SUIS RETROUVE EN RETENUE. J'AI DEGAGE MON FRERE DE LA MEGADRIVE, MIS PITFIGHTER ET LOGNE SUR "CHAIN MAN EDDIE". CA M'A FAIT DU BIEN !!

MARDI



JE ME SUIS BIEN AMUSE CE MIDI. "BOUBOULE" ATKINS A TELLEMENT MANGE DE GATEAUX QU'IL AVAIT DU MAL A MARCHER. CA M'A RAPPELE QU'IL FALLAIT QUE JE JOUE A "PACHANIA" EN RENTRANT A LA MAISON. LORRAINE JENKINS N'A PAS ARRETE DE ME SOURIRE DANS LE BUS, ELLE ETAIT ASSISE EN FACE DE MOI, BEUHHH !!

MERCREDI

LE BUS ETAIT ENCORE EN RETARD CE MATIN, DONC S'ETAISEN RETARD A L'ECOLE ET, EN PLUS, IL A FALLU QUE LORRAINE S'ASSOIE JUSTE A COTE DE MOI (QU'EST-CE QU'ELLE VEUT CELLE-LA ?...) CE SOIR, IL Y A LE RESUME DU GRAND PRIX A LA TELE, JE PARIE QUE PAS UN DES PILOTES NE POURRAIT JOUER A "HARD DRIVIN". JE ME SUIS DROLEMENT ENTRAINE ! ON NE SAIT JAMAIS, ILS POURRAIENT AVOIR BESOIN DE MOI (ON PEUT REVER, NON ?)

JEUDI

INTERRO DE MATHS (QUEL CAUCHEMAR !) PAS DE RETENUE !! ? QUAND JE SUIS RENTRE A LA MAISON, LE CHIEN AVAIT SALI LA HODUETTE. MAHON N'A PAS TELLEMENT AIME ! IL FAUT QU'ON SE DEBARASSE DE CE CHIEN ! APRES M'ETRE LAVE LES MAINS ENERGIQUEMENT, JE SUIS ALLE ME CACHER AVEC "KLAX", CE NIVEAU 29 EST VRAIMENT DUR !

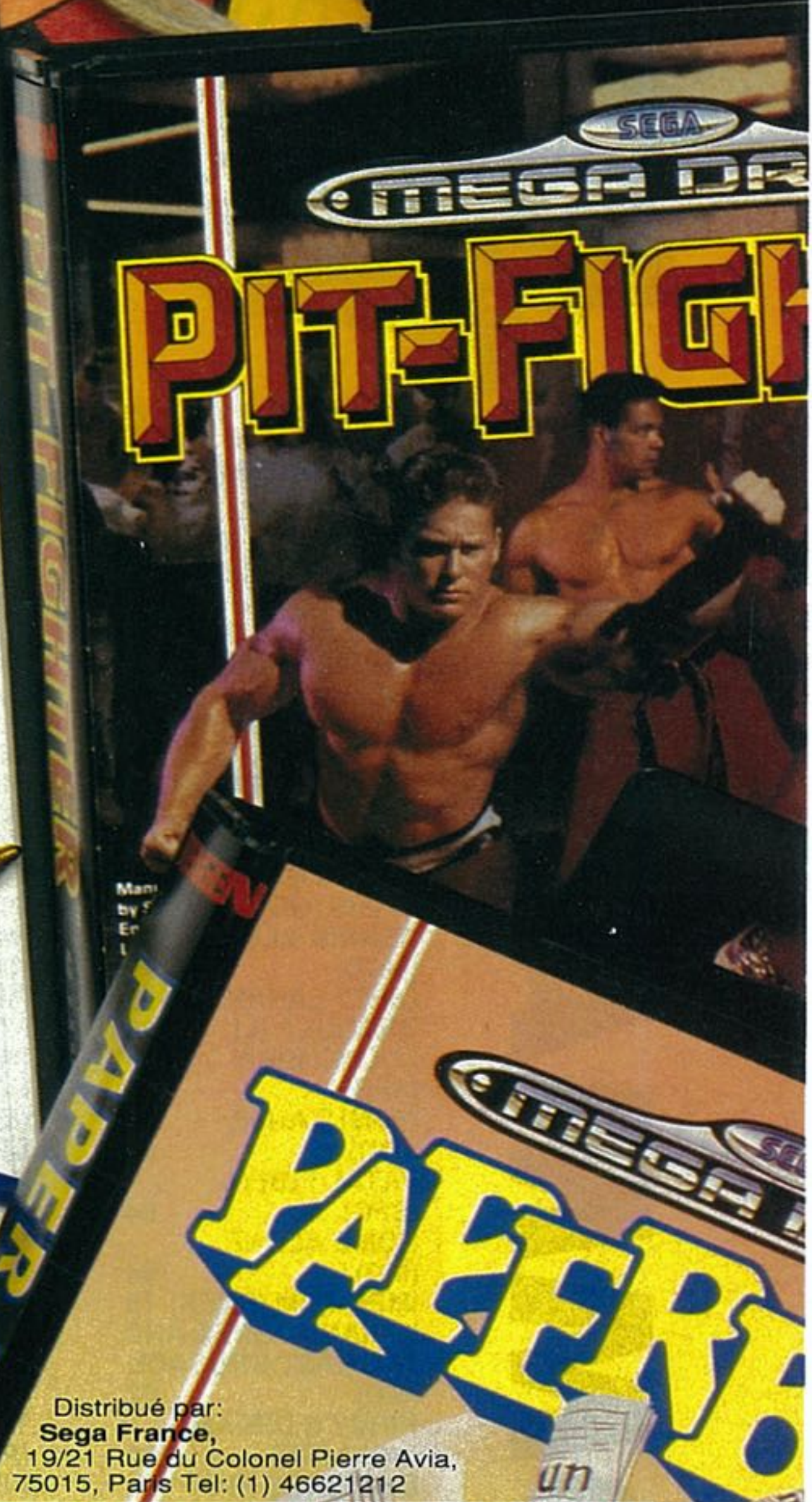
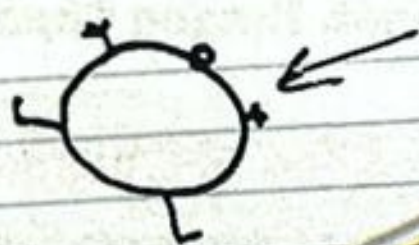


! @ * 3 3

VENREDI
YOHPI, C'EST BIENTÔT LE WEEK-END. POURQUOI FAUT-IL QUE
TOUS LES JOURS QUE JE DÉTESTE SOIENT LE VENDREDI ?
REMARQUE, J'AI EU 18,5 À L'INTERRO DE MATHS (PEUT-ÊTRE
QUE LA PROF A UN FAIBLE POUR MOI !) J'AI PASSÉ LA SOIRÉE
AVEC "MS PACMAN".

SAMEDI
ME REVOICI EN VACANCES ! JUSQU'À CE QUE PAPA ME
DEMANDE DE L'AVER LA VOITURE !! JE SUIS ALLÉ EN VILLE
AVEC BILL ET PETE. LA FILLE JENKINS ÉTAIT ENCORE DANS
LE BUS ! BILL A FINI PAR ACHETER "PAPERBOY", ALORS
ON EST ALLÉ CHEZ LUI ET ON A PASSÉ L'APRÈS-MIDI À
JOUER. J'AI FAILLI GAGNER AU NIVEAU SUPÉRIEUR...
ENFIN PRESQUE !!

DIMANCHE
LA JOURNÉE SEGA ! BILL ET PETE SONT VENUS. LORRAINE
EST PASSÉE AU MOMENT OÙ JE LES FAISAIS ENTRER (JE CROIS
QUE C'EST MON ANGE DE LA MORT). MAHAW A DIT QUE MA
CHAMBRE RESSEMBLAIT À UNE VÉRITABLE SALLE DE JEUX.
BEUH !! ENCORE CETTE FILLE !



Distribué par:
Sega France,
19/21 Rue du Colonel Pierre Avia,
75015, Paris Tel: (1) 46621212

TENGEN
VIDEO GAMES

SEGA™

"Sega", "Mega Drive", "Master System" are Trademarks of Sega Enterprises Ltd. Pitfighter: © 1990 Atari Games. © 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved. Pacmania: TM & © 1987 Namco Ltd. manufactured and sold under license by Namco America Inc. Pacman & © 1980, 1984 Namco Ltd. © 1991 Tengen Inc. Hard Drivin: TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1989 Atari Games. Klax: TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1991 Tengen Inc. Ms. Pac-Man: TM Namco Ltd. Licensed to Tengen Inc. © 1991 Tengen Inc. TM and © 1983 Namco Ltd. Paperboy: TM Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © 1988, 1989 Atari Games. © 1991 Tengen Inc.

TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE	56
PC ENGINE	58
SUPER NES	60
SUPER FAMICOM	64
MEGA CD	74
MASTER SYSTEM	110
NES	112
LYNX	116
GAME GEAR	118
GAME BOY	120

MICRO KID'S
TOUTE L'ACTU
SUR TOUTES
LES CONSOLES

**STAR FOX DANS
MICRO KID'S.**
Dimanche 7 février
à 9h50, découvrez
Star Fox pour la
première fois à la
télé. C'est dans Micro
Kid's sur France 3.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ALIEN 3 (GG)	118	(PCE CD)	85
ARIEL THE LITTLE MERMAID (MD)	98	LEMMINGS (SMS)	114
BART VS THE JUG- GERNAUTS (GB)	126	MARIO & YOSHI (GB)	120
BATMAN RETURNS (MD)	102	MARIO & YOSHI (NES)	112
BATMAN RETURNS (SFC)	90	MASTER OF DARKNESS (SMS)	134
BOMBERMAN 93 (PCE)	58	MICKEY II (SMS)	110
CHAKAN (MD)	80	NINJA GAIDEN (MCD)	73
DEFENDERS OF OASIS (GG)	124	NINJA WARRIORS (MCD)	70
DENNIN ALESTE (MCD)	96	POWERMONGER (MD)	106
DIRTY LARRY (L)	128	RISKY WOODS (MD)	68
DRACULA (L)	116	ROAD BLASTER (MCD)	74
EDONO KIBA (SFC)	82	ROAD RASH II (MD)	76
EX-MUTANTS (MD)	56	SPIDER-MAN & THE X-MEN (SNES)	100
FATAL FURY (SFC)	64	SUPER OFF ROAD (GG)	132
HOME ALONE (MD)	94	SUPER VOLLEY 2 (SFC)	104
IMPERIUM (SNES)	78	TALESPIN (MD)	86
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (MD)	62	TAZMANIA (GG)	122
KIRBY'S DREAM LAND (GB)	130	TAZMANIA (SMS)	122
LEMMINGS (GG)	114	TERRA CRESTA II (PCE)	88
LEMMINGS		WING COMMANDER (SNES)	60

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

3614 TC PLUS

Après une heure sur le 3615 TCPLUS, vous pouvez passer la journée en 3614.
ECRIVEZ A VOS JOURNALISTES PREFERES EN RUBRIQUE BAL.

Attention : les 3614 et 3615 TCPLUS sont les seuls accès au service Minitel de Consoles+

LAS VEGAS : LA 3.D.O. EN PHOTOS

8

10 pages de reportage sur le Consumer Electronic Show de Las Vegas avec la présentation de 3.D.O., la console multimédia de Matsushita!

STAR FOX

19

Le clou du CES! Banana San vous dit tout sur le fameux Super FX.



Star Fox sur SFC, le clou du CES en preview (pages 19 à 21).

LE JAPON EN DIRECT

22

Avec les previews de Crest of Wolf, Adventure Island, Noizia Annet, Dragon Chan, Rolling Thunder III et Splatterhouse III.

LES ACTUS LUDIQUES

33

Il arrive en avril sur SNIN et MD: c'est Bubsy, le nouveau héros d'Accolade.

NEWS

34

Accessoires pour portables et nouveaux paddles pour consoles, toutes les news du mois.

LES PHASERS AU BANC D'ESSAI

38

Ce que pense Consoles+ du Superscope de Nintendo et du Menacer de Sega.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA: Spiderman & the X-mens, Wing Commander, Ex-Mutants, Imperium, Super Volley 2.

Et toujours les magazines japonais: SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

LA FIN DE SF II !

40

Tous les écrans de fin du célèbre Street Fighter II dans Consoles+!

LES TIPS DE SONIC 2

44

Les tips exclusifs de Sonic 2 et la possibilité de devenir invulnérable dans Street Fighter II.

LES TESTS 16 BITS

56

Batman Returns passé en revue sur SFC et MD et tous les incontournables du mois.



Batman revient!
Cette fois, c'est sur
SFC (pages 90 à 92).

DEFENDERS OF OASIS SUR GG

110

Mais aussi les excellents Mickey Mouse II sur SMS, Mario & Yoshi sur NES et GB.

ARCADE

138

Avec la présentation exclusive de R-Type Leo d'Irem pour les amateurs de jeux d'arcade.

SORTIES DU MOIS

142

Soyez au fait de toutes les sorties officielles de février.

COURRIER

144

Votre rendez-vous mensuel avec Wieklen la nain et sa nouvelle rubrique "Q & R".

LES P.A.

152

10 pages de petites annonces pour vendre, acheter ou échanger vos jeux et consoles.

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 14 heures à 18 heures et les vendredis de 17 heures à 19 heures, et seulement à ces horaires-là! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02.

Axel et Douglas essaieront d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier.

Fastueux!

Le Consumer Electronic Show de janvier, le fameux CES de Las Vegas, a tenu toutes ses promesses. Tous les constructeurs et éditeurs du monde entier étaient présents au cœur du Nevada pour nous confirmer ce que nous pressentions depuis plusieurs mois: l'année 1993 sera l'année de la console de jeux vidéo (nous avons d'ailleurs été élus meilleurs devins du monde par un jury composé d'éditeurs tibétains).

Côté Nintendo, dans l'attente de l'interface CD-Rom de la Super Nintendo, le mastodonte japonais du divertissement cathodique (Note du rédac' chef: pas mal, Robby, pas mal) présentait son premier jeu utilisant le fameux Super FX. Star Fox, jeu superbe s'il en est, est le premier titre d'une nouvelle série de cartouches bénéficiant de la puissance du DSP développé par Nintendo pour augmenter encore les capacités de sa console 16 bits. Le Super FX nous promet des jeux réellement hallucinants!

Jean-Michel et Banana San ne se sont pas encore remis de leurs parties endiablées de Star Fox et ils ne tarissent plus d'éloges à propos du jeu. Ainsi, le 7 février à 9 h 50, notre rédac' chef vous présentera pour la première fois, et en totale exclusivité, une minute des images de Star Fox dans Micro Kid's sur France 3. Quant à notre globe-trotter nippon, il vous décrit d'un point de vue technique tous les avantages qu'apportera le Super FX aux jeux de la Super Nintendo dans ses 14 pages de reportage consacrées au CES de Las Vegas.

Mais d'autres révolutions se préparent. La fameuse console à base de CD-Rom, développée par Matsushita avec le soutien d'Electronic Arts, était présentée pour la première fois à la presse. Totalement orientée vers le futur, l'Interactive Multiplayer, que l'on appelle aussi la 3.D.O. (prononcez "Tri Di O", à l'anglaise), va faire parler d'elle grâce à des caractéristiques en tout point supérieures à celles des consoles de Sega et Nintendo. Mais aussi, et surtout, c'est une machine multimédia sur laquelle le développement est totalement ouvert. N'importe quel programmeur ou éditeur pourra créer des jeux sans avoir à demander d'autorisation à son constructeur et sans en subir le droit de regard. Voilà une machine, très puissante, que de nombreux développeurs attendaient avec impatience. Jetez-vous sur l'article de Banana consacré à la 3.D.O., vous allez en avoir l'eau à la bouche...

Et du côté de Sega? CD-Rom, CD-Rom, CD-Rom! Le constructeur lance son CD-Rom en force plus une myriade de nouveautés, tel l'Activator, un gadget fou présenté dans nos pages reportage. Enfin, et c'est sans doute la nouvelle la plus importante de ce début d'année, Consoles+ vous annonce la naissance d'un petit frère. Il sera totalement dédié aux jeux pour les consoles de Nintendo et son premier numéro devrait paraître dans le courant du mois de mars. Son nom, il le signe à la pointe du joystick, d'un S qui veut dire: Super+.

Robby

EDITO

LE TOP/FLOP DE CONSOLES+

Les Tops ▲

Les Flops ▼

ROAD RASH II ELECTRONIC ARTS MEGADRIVE 94%

Tout simplement la course de motos la plus délirante de l'histoire des jeux vidéo. Avec une jouabilité extraordinaire et la possibilité à deux amis de s'affronter sur un écran divisé en deux parties, Road Rash II fait désormais partie des jeux culte de la 16 bits de Sega.



ARIEL THE LITTLE MERMAID DISNEY MEGADRIVE 43%

Nous avons adoré Ecco The Dolphin, mais cette nouvelle aventure subaquatique sur Megadrive nous a plutôt laissés de glace. Si vous ne savez pas nager, n'allez pas vous noyer dans cette aventure insipide.



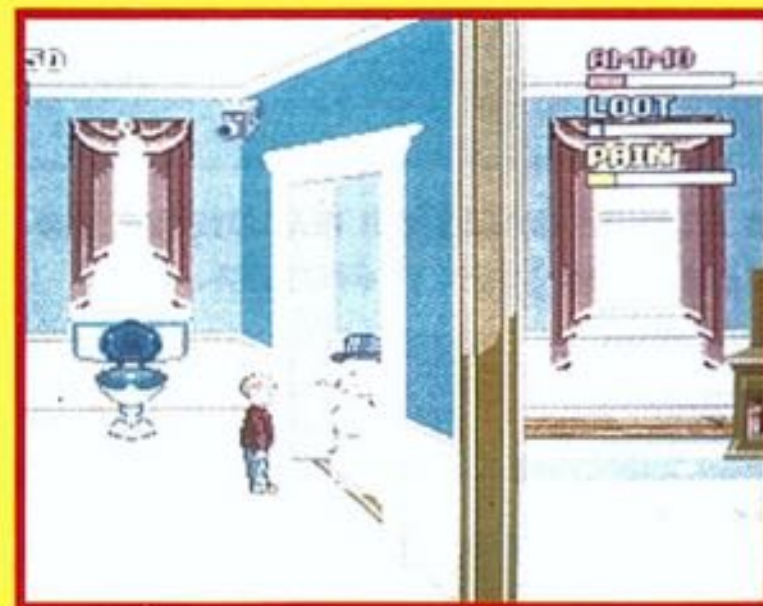
BOMBER MAN 93 HUDSON PCE 94%

Robby ne s'en est pas encore remis. Les réunions de rédaction de C+ tournent à l'émeute avec ce jeu multijoueur, la Core Grafx de NEC restant la seule console avec laquelle cinq amis peuvent jouer simultanément. Et ce Bomber Man 93 est l'un des meilleurs jeux multijoueurs de tous les temps.



HOME ALONE SEGA MEGADRIVE 47%

Ne restez jamais seul chez vous avec cette cartouche: angoisse assurée! Même Makaulay Culkin ne s'achèterait pas une Megadrive pour jouer au jeu tiré de son premier film.



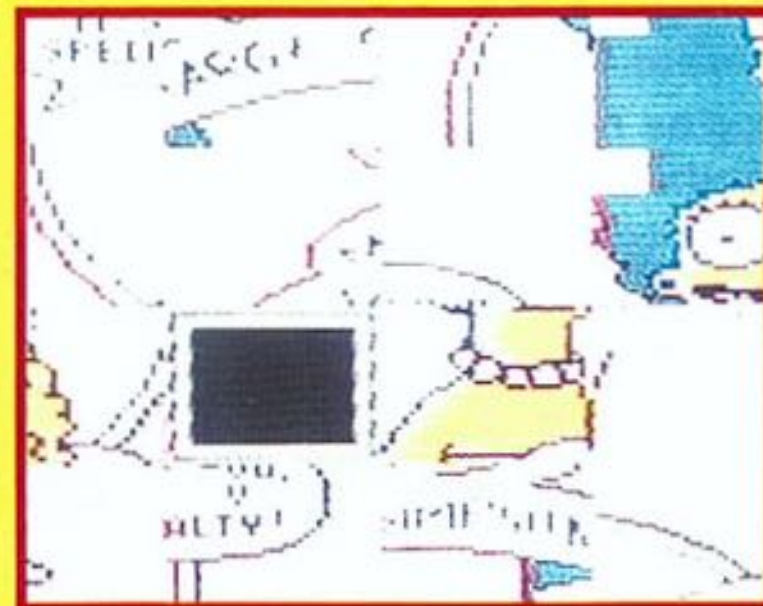
DEFENDER OF OASIS SEGA GAME GEAR 94%

Une cartouche de jeu d'aventure/rôle de très haute tenue sur portable. Et comme tout bon jeu d'aventure qui se respecte, trois sauvegardes sont autorisées grâce à une pile au lithium incorporée dans la cartouche. Attention, quelques notions d'anglais ou un bon dictionnaire sont nécessaires.



BART VS THE WORLD ACCLAIM NES

Stop! A vouloir trop en faire avec les Simpsons, ça donne de mauvais jeux. Si le premier épisode des aventures de Bart a été adapté sur toutes les consoles avec plus ou moins de succès, les suites de la série ont beaucoup moins de tonus. Direction: The Killer!



Trombinoscope

Le Trombinoscope, c'est la galerie de portraits des allumés qui composent l'équipe rédactionnelle de votre magazine préféré. Comme il était dur de tous les réunir sur une même photo, nous avons opté pour la photo individuelle. Vous remarquerez qu'ils ont tous une tête à peu près normalement constituée.

BANANA SAN

A tous points de vue, le personnage le plus fou du magazine. Il passe dix mois sur douze à manger du sushi. Normal, il vit dix mois sur douze à Shinjuku-ku, un quartier de Tokyo où le sushi n'est pas cher. Derrière son costume de gaijin sérieux se cache le testeur le plus loufoque de C+. Son obsession : tester les jeux avant tous ses collègues européens !

Console préférée : la 32 bits d'Hudson.
Portable préférée : la Game Gear.



ROBBY

Le rédac' chef adjoint de C+ est, à tous points de vue, le type le plus nerveux de la rédaction. Il en a rendu fou plus d'un avec les bruitages étranges qu'il produit avec la bouche quand

il n'est pas en train de parler des enjeux colossaux que représente le prochain championnat du monde de formule 1.

Console préférée : la PC Engine et son CD-Rom.
Portable préférée : la PC Engine GT.



AXEL

Axel est, à tous points de vue, le joueur le plus myope de la rédaction. Quand il n'a pas perdu ses lunettes, il officie sur la hot-line de C+ les mercredis et vendredis après-midi. En

compétition permanente avec Robby sur toutes les simulations sportives existantes, il ponctue ses exploits sportivo-cathodiques de "t'as vu ça mon pote ?".
Console préférée : la Super Nintendo
Portable préférée : la Lynx.



MARC

Marc est, à tous points de vue, le journaliste le plus arcade de C+. Une fois par mois, il se pointe à la rédaction avec plein de cartes Jamma sous les bras et nous fait baver

devant ces titres fabuleux disponibles en arcade. En ce moment, il ne jure que par View Point sur Neo Geo qu'il testera dans notre prochain numéro.
Console préférée : la Neo Geo.
Portable préférée : la Game Boy.



HOMER

Homer est, à tous points de vue, le journaliste le plus heureux de la rédaction. Homer est toujours souriant, se passionne pour tous les jeux qu'il teste et nous parle de ses

consoles avec un amour indéfectible. Il s'est d'ailleurs amouraché de Flashback sur Megadrive dont il prépare un test complet pour le prochain numéro.
Console préférée : la Megadrive.
Portable préférée : la Game Gear.



DOUGLAS

Douglas est, à tous points de vue, le testeur le plus discret de C+. On ne le voit pas pendant des semaines puis, tout à coup, vous vous apercevez qu'il est derrière vous, en train

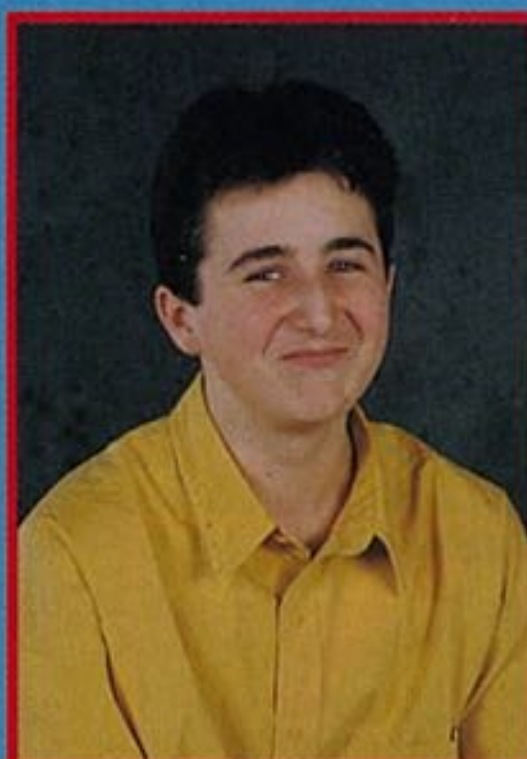
de déchiffrer les derniers magazines japonais en plissant les yeux. Il est fana de mangas et de dessins animés japonais.
Console préférée : la PC Engine Duo.
Portable préférée : la Lynx.



PETER

Peter est, à tous points de vue, le joueur le plus Mega CD de la rédaction. Etudiant, il se pointe le matin à la rédac' avec un énorme sac à dos dans lequel est rangé le

Mega CD qu'il ne quitterait pour rien au monde. Il demande invariablement : "On a reçu des jeux Mega CD ?" Quand la réponse est négative, il repart l'air dépité.
Console préférée : La MCD Rom.
Portable préférée : la Game Gear.



Comme chaque année se déroulait aux Etats-Unis, à Las Vegas, le Consumer Electronic Show (CES) d'hiver. Deux fois par an, cet énorme salon rassemble les professionnels de l'électronique venus de tous les coins du monde. Distributeurs, responsables de magasins, éditeurs et fabricants y présentent leurs nouveaux matériels.

Le village Nintendo était gigantesque. Il abritait Mr Nintendo himself accompagné d'une myriade d'éditeurs qui dévoilaient leurs nouveautés pour la SFC et, en moindre importance, pour la Game Boy.

Quant à la NES, il fallait vraiment chercher pour trouver trois jeux qui se battaient en duel! Le village Sega, autre espace important du salon, abritait ses produits et ceux de sociétés commercialisant des jeux sur Mega-drive et Game Gear, la Master System étant, semble-t-il, passée aux oubliettes de l'histoire des jeux vidéo. Enfin, une troisième zone regroupait les fabricants de joypads et d'accessoires de tout poil, dont un outsider de poids, TTI, qui commercialise la PC Engine Duo aux USA, ainsi que les éditeurs de jeux sur ordinateur.

ACCOLADE

•SFC

Le plus beau produit présenté par Accolade était sans conteste BUBSY, une sorte de Sonic qui, à défaut d'être original, offrait une réalisation superbe. Bubsy le Bobcat doit sauver sa précieuse collection de pelotes de laine des extra-terrestres "Woolie3" (voir nos "Actualités ludiques"). UNIVERSAL SOLDIER (printemps 93) est un jeu basé, de façon très lointaine, sur le film du même nom, et qui, techniquement, ressemble malheureusement beaucoup à Turrican. WARPSPEED est un jeu de stratégie/simulation comportant des scènes d'arcade qui se passe dans un futur lointain (printemps 93).

Universal Soldier (SFC)



•MD

BUBSY débarquera également sur la console de Sega à peu près en même temps que la version SFC, de même qu'UNIVERSAL SOLDIER et WARPSPEED. JACK NICKLAU'S POWER CHALLENGE GOLF est la suite des aventures d'un des meilleurs golfeurs au monde (printemps 93). SUMMER CHALLENGE (été 93) est une simulation sportive qui reprend des disciplines olympiques. Spécialité d'Accolade, HARDBALL III enchantera les amateurs de base-ball (sortie début 93).



WarpSpeed (SFC)

•GB

Une adaptation d'UNIVERSAL SOLDIER est prévue pour début 93, ainsi que STAR HAWK, un shoot-them-up.

NINTENDO

•SFC

Nintendo ne dévoilait pas cette année de nouveaux gadgets, comme son espèce de bazooka, mais quelques nouvelles cartouches pour ses machines. A côté du superbe STAR FOX qui bénéficiait d'une promotion tapageuse, on pouvait voir également une simulation de jeux de casino pour la SFC, Vegas STAKES. Au moyen de la souris, il vous permettra de faire de folles parties de blackjack, de roulette, de jouer aux machines à sous...

Star Fox (SFC)



•NES

YOSHI'S COOKIE débarque aussi sur la NES dans une version limitée à un ou deux joueurs.

Yoshi's Cookie (NES et GB)



Legend of Zelda (GB)

•GB

Sur la GB, trois nouveaux jeux étaient annoncés. Tout d'abord, le célèbre LÉGENDE OF ZELDA fait son apparition avec, grande première, une cartouche de



Top Rank Tennis (GB)

4 Mbits. Ce jeu risque d'être l'un des meilleurs en ce qui concerne le rapport qualité/prix, vu l'importance du monde à explorer. TOP RANK TENNIS est une simulation de tennis qui permet jusqu'à quatre personnes de s'affronter. Enfin, YOSHI'S COOKIE est une sorte de Tetris qui accepte jusqu'à quatre joueurs.

Vegas Stakes (SFC)



SEGA

Sur le stand Sega, on avait l'impression d'assister à un bouillonnement d'idées, de projets plus ou moins loufoques, de gadgets... Bref, si Nintendo incarnait la rigueur, Sega incarnait plus le côté "artistique" des jeux vidéo!

•MD



▲ X-Men (MD)

Les X-MEN sortent tout droit des bandes dessinées de Marvel pour débarquer sur votre Megadrive. Cyborg Justice vous proposera de construire votre cyborg, de l'armer puis d'aller affronter les cyborgs des voisins (disponible en mars). DINOSAURS FOR HIRE vous permettra d'aller semer la pagaille dans des cités comme New York ou Tokyo (disponible en mai). CHAKAN, héros glacial armé de deux épées, se balade dans un labyrinthe où des "portes" lui per-

▼ Batman Returns (MD)



▲ Dinosaurs for Hire (MD)

mettent de pénétrer dans des mondes hantés. Dans TOXIC CRUSADERS, vous incarnez Toxic, un super-héros à la peau verte, qui lutte contre les pollueurs. Dans BATMAN RETURNS, vous partez combattre le Pingouin et la Chatte sur votre MD.

•MEGA CD

A part NIGHT TRAP, on pouvait voir une version plutôt décevante de BATMAN RETURNS, dont le principal atout était une course poursuite fluide en Batmobile. JOE MONTANA NFL FOOTBALL est une version qui utilisera une vision en 3D du terrain avec des séquences digitalisées (disponible en avril). Dans SPIDERMAN VS THE KINGPIN, l'araignée doit désamorcer une bombe cachée dans New York (disponible en juin). AFTER BURNER III vous place aux commandes d'un F-14. INDIANA JONES vous demandera de lutter contre des scientifiques qui tentent de communiquer aux Allemands les plans d'une super-arme (juin). FINAL FIGHT CD sera commercialisé à partir d'avril. Enfin, ECCO THE DOLPHIN disposera d'une version MCD enrichie par des animations vidéo et des bruitages digitalisés.

▼ Spiderman (MCD)



•GG

VAMPIRE est une chasse à la sale bête du même nom qui vous emmènera de Londres jusqu'en Transylvanie dans un combat épique contre le comte Dracula (disponible en juin). THE LAND OF ILLUSION est basé sur la version MD de Castle of Illusion. Partez combattre le Fantôme des Nuages, dont les sorts ont semé la pagaille dans le royaume (disponible en mai).

TITUS

Cet éditeur dévoilait un nouveau titre: LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, sur Game Boy et Super Famicom.

JALECO

A côté de titres déjà anciens était annoncé DEAD DANCE, le prochain jeu de combat pour SFC de cet éditeur.

HUMEUR : LES ANNONCES PIPEAU DU CES

Chaque année, le CES est également le théâtre des grandes manœuvres du marketing. Editeurs et fabricants bombardent la presse d'annonces plus fracassantes les unes que les autres. Meilleur exemple? Nos deux colosses des jeux vidéo, qui cherchent à prouver leur leadership, affichent des chiffres de vente généralement sortis d'instituts dont personne n'a entendu parler, chiffres qui, le plus souvent, se contredisent! Bientôt, en additionnant les chiffres de ventes Sega, Nintendo et TTI aux USA, on finira par obtenir un nombre plus important que la population du pays! Cette année encore, Nintendo affichait un grand panneau donnant l'impression que la Super NES constitue l'essentiel des ventes aux USA. On y voyait la courbe des ventes de Sega s'effondrer, pendant que celle de Nintendo croissait à une allure vertigineuse au point que, l'année prochaine, il faudra certainement élever le plafond du stand!

Chez Sega, ce n'était guère mieux: les statistiques fournies oubliaient de préciser que

le chiffre de vente des Megadrive ne tenait compte que des machines fournies aux distributeurs. Sega annonçait également deux nouvelles technologies exclusives: le DPA (Dynamic Play Adjustment) et le BPM (Bias Processing Mode) [sic!]. Le DPA espionne avec ses petits yeux vos qualités de joueur et ajuste la difficulté du jeu à votre niveau. Le premier jeu utilisant cette technique serait Ecco The Dolphin. Je veux bien, mais je n'y ai rien vu de tel... Le BPM, utilisé dans Sonic 2, permettrait d'animer un sprite à une vitesse fabuleuse.

Recette de ces deux merveilles: prenez deux nouvelles routines comme il en existe des dizaines, bombardez-les de sigles ronflants, puis balancez le tout au public en lui faisant miroiter la magie de la chose!

Quand donc les "marqueteurs" des boîtes de jeux vidéo cesseront-ils de prendre leurs clients pour des imbéciles, sous prétexte qu'ils sont jeunes et crédules?

Banana San qui lave plus blanc

SAMMY

Cette société annonçait BREACH, un jeu de rôle à la

Ultima 6 sur SFC, avec pour trame une épopée spatiale.

LES GADGETS DU FUTUR DE SEGA

•VIRTUAL VCR

Sega annonçait une technologie développée par son département Rom concernant la compression et la manipulation d'images vidéo. Les éditeurs de jeux ou de softs éducatifs peuvent ainsi facilement digitaliser des séquences vidéo filmées. Le joueur pourra par la suite, grâce à un tableau de commande, lancer une séquence digitalisée, l'arrêter, actionner le mode Pause ou même stocker des images. Les premiers Mega CD à utiliser cette technique sont VIRTUAL VCR PRINCE (basé sur l'album "Diamond and Pearls" de Prince), ZOO TV WORLD TOUR de U2 et une création de Peter Gabriel. Du côté des CD-Rom éducatifs, on devrait voir se profiler VIRTUAL VCR MARCH ON TIME, qui présente une série de courts documentaires.



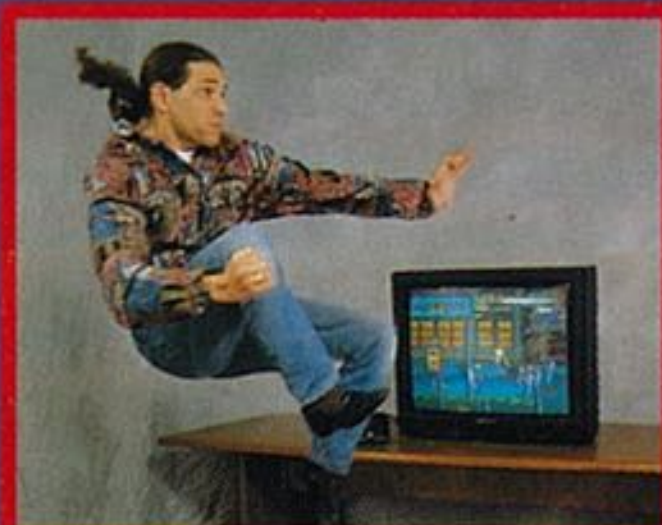
•VIRTUASEGA

Autre annonce de Sega, qui dévoilait brièvement un maigre prototype à quelques journalistes, le VirtuaSega. Il s'agit d'un système censé s'approcher de la réalité virtuelle en immergeant le joueur dans un univers en 3D, où la perception de la profondeur est apparente. Le joueur dispose de lunettes comportant

deux écrans LCD stéréoscopiques. De tels appareils existent déjà pour les professionnels ou pour les jeux vidéo en réalité virtuelle de W. Industries. Mais Sega promet de mettre cette technologie à la portée de toutes les bourses à la fin de cette année. Une série de jeux tirant parti du VirtuaSega est en cours de développement. Le joueur y aura l'impression de voler, de conduire un véhicule ou de tirer sur tout ce qui bouge dans un environnement en 3D.

•L'ACTIVATOR

Ce gadget permet de contrôler une cartouche de la MD en se servant de son corps. Il a la forme d'un polygone. Posé à terre, il se connecte au port joystick de la MD. Huit rayons infrarouges sortent de la base et détectent les mouvements du joueur. Chacun de ces rayons correspond à une direction du joystick. L'Activator prend en compte les mouvements des pieds et des mains, ce qui permet de bénéficier de seize commandes. Dès que le joueur rompt un faisceau avec l'un de ses membres, le jeu réagit comme si on avait manœuvré le joystick. Sur le CES, on pouvait assister à des démonstrations de deux joueurs sur Streets of Rage II. L'Activator sera le premier des nouveaux gadgets de Sega à être commercialisé puisqu'on devrait pouvoir l'acquérir à partir de septembre pour un peu moins de 500 F avec un jeu de combat spécialement étudié et un soft qui permettra de composer de la musique avec les mouvements du corps.



LE LASERACTIVE DE PIONNEER

Il y a quelques mois, dans sa rubrique B.R.U.I.T.S., Consoles+ avait été le premier à vous parler d'un accord entre Pioneer, NEC et Sega portant sur un format commun de CD-Rom. C'est devenu officiel: Pioneer a annoncé la commercialisation pour cet été d'une machine qui permettra de faire le pont entre le monde des loisirs grand public et celui, plus spécifique, du jeu.

Le format LaserActive est une amélioration du format Laserdisc existant. Ce format consiste en un CD de 540 Mbits de données, avec en plus des zones réservées pour des images analogiques et du son en qualité FM.

A côté de cet aspect "magnétoscope de luxe pour vidéodisque", le LaserActive offre trois options, sous la forme de trois petits boîtiers qui viennent s'intégrer dans un emplacement situé en bas à

gauche de l'appareil. Le premier, le LaserKaraoke, dote le LaserActive d'une unité Karaoke qui permet de mixer les paroles chantées par l'utilisateur à un fond musical provenant d'un Laser Disc avec affichage à l'écran. Le deuxième, le LD-Rom 2, comporte une PC Engine. Une fois connecté, on peut donc utiliser les CD-Rom de la Duo ou les jeux sur carte. Le troisième, le Mega LD, permet de faire la même chose mais avec les Mega CD et cartouches de la Megadrive.



TENGEN

•MD

En mars 1993, Tengen commercialisera PAPER BOY II, un jeu d'action dans lequel vous incarnez un livreur de journaux qui doit accomplir sa tournée dans une ville pleine d'embûches. RACE DRIVIN' est une simulation de course automobile en 3D surface pleine (printemps 93). Avec ROAD RIOT, autre simulation de course de voitures, vous serez cette fois-ci aux com-



▲ Pitfighter II (MD)

mandes d'un 4x4 monstrueux, et tous les coups vous sont permis pour obtenir la victoire (mi-93).

Sur MCD, Tengen annonce la sortie de PITFIGHTER II, où des combattants (mal) digitalisés s'affrontent, et de RBI-5, une simulation de base-ball (printemps 93).



▲ RBI-5 (MD)

•GG

Des versions GG de PAPER BOY II et de JAMES BOND 007 sont prévues pour le moi de mai 93.

HOW 93: L'ETAT DES JEUX

NAMCO

•SFC

Créé par l'équipe à qui l'on doit Wings II, BATTLE CARS est une course de voitures qui tient plus de Mad Max que des 24 Heures du Mans (été 93). METAL MARINE est un jeu de stratégie/action qui se passe dans le futur et dans lequel vous devez vous emparer d'une île (été 93).



▲ Battle Cars (SFC)

•GB

GREAT GREED est un jeu de rôle qui repose sur des bases

écologiques: vous devez protéger votre royaume des attaques d'un "pollueur"!



▲ Great Greed (GB)

•MD

Namco dévoilait ses deux derniers jeux: ROLLING THUNDER et SPLATTERHOUSE III.

PSYGNOSIS

Tiré du dernier film de Coppola, Bram Stoker's Dracula sur Mega CD et sur SFC offre des animations et des décors impressionnants. Il devrait être commercialisé au cours du printemps 93.



▲ Dracula (MCD et SFC)

LES NOUVEAUTES POUR PC ENGINE

Il y avait en fait peu de titres que l'on ne connaisse déjà, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les Américains ont un retard très important sur les sorties, qui sont à 95% Made in Japan. D'autre part, les ventes confidentielles de la Duo aux USA n'encourageaient pas les autres éditeurs, même ceux qui commercialisent des jeux PC Engine au Japon et qui étaient présents dans les villages Sega et/ou Nintendo comme Konami, Namco, à venir présenter leurs prochains jeux.

Résultat: deux ou trois nouveautés tel CAMP CALIFORNIA d'Icom, un jeu d'action aux graphismes splendides. Les autres étaient toutes signées

Hudson: DUNGEON EXPLORER II, ou le splendissime LORD OF THUNDER, suite du fabuleux (néologisme bananien) Gates of Thunder.



▲ Dungeon Explorer II (PCE)



▲ Lord of Thunder (PCE)

LES NOUVEAUTES
D'ABORD !



MICROMANIA

LE TOP 10 DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 SUPER NINTENDO

MAGICAL QUEST
SUPER MARIO KART
DEATH VALLEY RALLY
SPIDERMAN VS X MEN
BULLS VS BLAZERS
BEST OF BEST KARATE
AMAZING TENNIS
STREET FIGHTER 2
PRINCE OF PERSIA
LEGEND OF ZELDA

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

TOP 10 GAMEBOY

SUPER MARIOLAND 2
MEGAMAN 3
NBA CHALLENGE 2
PRINCE OF PERSIA
MICKEY DANGEROUS CHASE
STAR WARS
LOONEY TUNES
TURTLES NINJA 2
SUPER KICK OFF
T 2 ARCADE GAME

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement
consacrés aux scotchés du jeu
vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

ELECTRONIC ARTS

•SFC

Deux simulations de sport de la SFC avec NHLPA HOCKEY'93 et JOHN MADDEN FOOTBALL'93, adaptation peu passionnante d'une simulation de football américain.

•MD

Dans JUNGLE STRIKE, suite de Desert Strike, vous reprenez du service. Aux commandes d'un hélicoptère Super Comanche, vous allez



▲ John Madden Football'93 (MD)

devoir retrouver des armes nucléaires volées qui menacent Washington.

TONY LA RUSSA BASEBALL est la énième simulation du genre (mars 93). JOHN MADDEN FOOTBALL'93 est la dernière version en date. B.O.B. est un jeu d'aventure/action humoristique. Un extraterrestre se retrouve sur une planète après avoir un scrqsh dans un astéroïde (printemps 93). HAUTING STARRING POLTERGUY est un jeu dans lequel vous manœuvrez des ectoplasmes pour effrayer les habitants d'une maison. JAMES POND III part sur la Lune pour lutter contre le Dr Maybe. ROLO TO THE RESCUE (février 93) raconte les aventures d'un éléphant qui tente de sauver un cirque des griffes du méchant Mr McSmiley.

ACTIVISION

Cet éditeur ne présentait comme titre réellement nouveau que MECHWARRIOR sur SFC. Basé sur les combats des BattleTech Center, il vous propose d'affronter en 3D des robots géants, armés jusqu'au dernier des boulons. Sinon on retrouvait son ALIEN VS PREDATOR (SFC).

▼ Mechwarrior (SFC)



▲ Alien vs Predator (SFC)

TRECO

SORCERER'S KINGDOM est un jeu de rôles/aventure sur Megadrive très réussi au niveau des graphismes.

US GOLD

A côté de titres déjà anciens comme FLASHBACK ou OLYMPIC GOLD, US Gold dévoilait une version Megadrive et Game Gear de STRIDER II. Ce jeu, très proche de la première version, privilégie l'action.



▼ Strider II (MD et GG)



MINDSCAPE

OUTLANDER est un jeu axé sur un thème à la Mad Max qui mélange une course de voitures avec un zeste de stratégie. Deux versions ont été annoncées: une pour SFC et l'autre pour la MD.

SIERRA

La plupart des meilleurs Sierra étaient annoncés sur Mega CD à plus ou moins longue échéance. Dynamix exposait une version MCD de WILLY BEAMISH, un jeu d'aventure assez original.

SEIKA

TRODDLERS (SFC) est un casse-tête au concept proche de celui de Lemmings.

▼ Troddlers (SFC)



VIRGIN

•SFC SUPER CAESAR PALACE vous invite à pratiquer les jeux que l'on trouve dans les casinos. WOLFCHILD est la conversion pour Super Famicom d'un jeu dans lequel vous incarnez un homme-loup.

•MD MUHAMAD ALI BOXING, sera disponible dès février. OUT OF THIS WORLD/ANOTHER WORLD sera en vente au mois de mars. En février et en mai, on verra les versions MCD de TERMINATOR et d'ANOTHER WORLD.

•GG DOUBLE DRAGON s'animera sur les écrans couleur des Game Gear dès avril, alors qu'il faudra attendre juillet pour jouer à Robin Hood.

SHOW 93: L'ETAT DES JEUX

CAPCOM

•SFC

ALADDIN s'inspirera de la version du dessin animé de Disney. GOOF TROOP (été 93) met en scène Dingo. Aidé de Max, il va essayer de délivrer Pete. Enfin, FINAL FIGHT II (avril 93) reprend la trame du premier épisode.

•NES

Dans MEGAMAN 5, vous devez lutter contre Protoman. FINAL FIGHT devrait être disponible dès le mois d'avril.



▲ Aladdin (SFC)



▲ Goof Troop (SFC)



▲ Megaman 5 (NES)

•GB

MEGAMAN 3 vous fera affronter à nouveau le Dr. Willy. Dans DARKWING DUCK (printemps 93), vous incarnez un héros.

ABSOLUTE

•SFC

La sortie de TOYS est prévue pour le mois de mars. Vous y incarnez un enfant qui doit protéger l'usine de jouets de son père grâce, justement, à des jouets.

•MD

La version MD de TOYS sera disponible au même moment que la version SFC. SUPER BATTLE TANK est une autre conversion du jeu sur SFC.

•GG

RC GRAND PRIX est une cour-

se de voitures à laquelle quatre joueurs peuvent participer.

•GB

STAR TREK sera disponible sur Game Boy au printemps.

▼ Toys (SFC)



OCEAN

Cet éditeur présentait les versions SFC de PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT (ou le retour de la famille Addam's), MISTER NUTS et LETHAL WEAPON. Ces jeux avaient été dévoilés à la presse, donc pas de grande nouveauté.

HITEC

Cet éditeur présentait quatre jeux sur SFC, dont une sorte d'encyclopédie interactive qui permet de consulter des articles divers. A côté de KITCHEN, on pouvait retrouver TOM & JERRY ou THE HUNT FOR THE RED OCTOBER.

SONY

•SFC

Sony annonçait la version SFC de DRACULA (disponible au printemps 93) ainsi que l'adaptation de CHUCK ROCK, en vente dans les mois à venir.



▲ Chuck Rock (SFC)

•MD

La série Make Your Own Video consiste en un CD-Rom bourré de clips vidéo d'un groupe, d'animations digitalisées, etc. Le joueur fabrique ses clips en utilisant plusieurs pistes qui correspondent à de petits écrans dans lesquels ont lieu les animations. Les premiers titres seront C+C MUSIC FACTORY et KRISS KROSS. Autre Mega CD, SEWER SHARK est très proche des CD-Rom de Telenet par son utilisation de digitalisations. Sony annonçait aussi les versions de HOOK et de CHUCK ROCK sur Mega CD.

▼ Music Factory (MCD)



LES NOUVEAUTES
D'ABORD !



MICROMANIA LE TOP 10 DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 MEGADRIVE

STREETS OF RAGE 2
ECCO LE DAUPHIN
THUNDERFORCE IV
MICKEY ET DONALD
SONIC 2
TEAM USA BASKETBALL
ROAD RASH 2
NHLPA HOCKEY 93
EUROPEAN CLUB SOCCER
BATMAN RETURNS

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

TOP 10 GAMEGEAR

SONIC 2
TAZMANIA
STREETS OF RAGE
SHINOBI 2
PRINCE OF PERSIA
BATMAN RETURNS
INDY LAST CRUSADE
LEMMINGS
SIMPSON'S
ALIEN 3

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement
consacrés aux scotchés du jeu
vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 - Mo et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Cial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

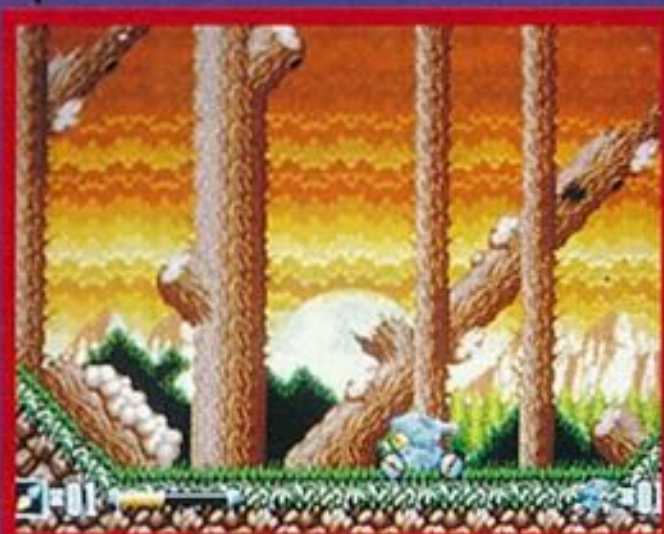
Centre Cial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

SUNSOFT

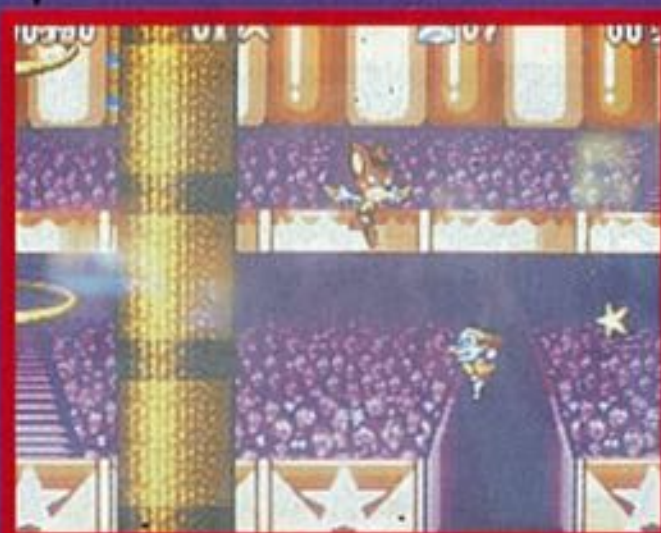
•MD

BLASTER MASTER II est la version 16 bits d'un jeu d'action de science-fiction qui existait sur NES (mars 93). THE BEAUTY & THE BEAST, tiré du dessin animé de Disney, devrait être fini à l'automne 93. AFRO THE ACROBATE met en scène une petite chauve-souris trapéziste qui doit protéger un cirque truffé de nombreux pièges. BATMAN repose sur la première version du film et concurrence directement le Batman Returns de Sega. Toujours dans la catégorie des super-héros, SUPERMAN devra affronter tous les héros qui ont échappé à Batman!

▼ *Blaster Master II (MD)*



▼ *Afro the Acrobat (MD)*



▲ *Batman (MD)*



▲ *Batman (MD)*

•SFC

SUPERMAN (février 93) n'est autre que l'adaptation de la version MD des aventures du super-héros. DUCK reprend le héros bien connu des dessins animés. Quant à TAZMANIA (février 93), il fait revivre le personnage bien connu des dessins animés de la Warner et propose un jeu original en 3D.

▼ *Superman (SFC)*



SPECTRUM HOLOBYTE

Cet éditeur est en train de réaliser une version SFC de STAR TREK dotée de graphismes d'excellente facture.

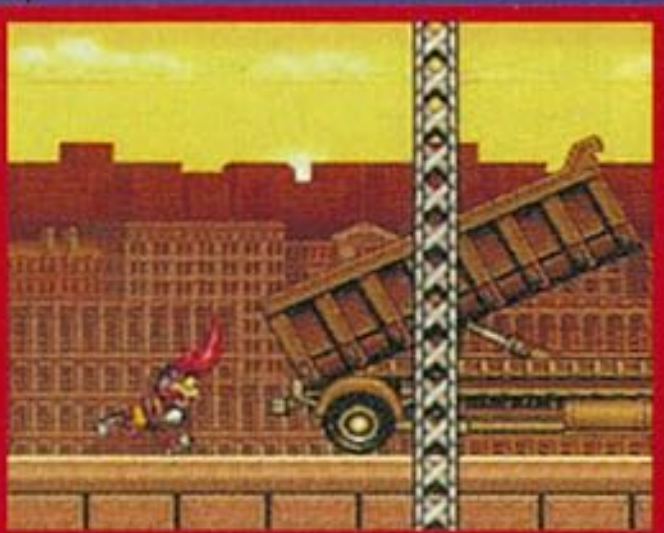
▼ *Star Trek (SFC)*



IREM

Sur SFC, IREM présentait un jeu de plates-formes, ROCKY RODENT, dans lequel le héros se sert de sa chevelure pour défaire l'adversaire. STREET COMBAT (SFC), quant à lui, est une sorte de clone de STREET FIGHTER II.

▼ *Rocky Rodent (SFC)*



▼ *Street Combat (SFC)*



DATA EAST

•SFC

SHADOWRUN est l'adaptation d'un jeu de plateaux cyberpunk. Il est devenu une sorte de jeu d'aventure/action.

•MD

CAPTAIN AMERICA & THE AVENGERS est un jeu d'action axé autour des Marvel Super Heroes.

▼ *Captain America (MD)*



•GB

La conversion de JOE & MAC sera commercialisée en mars.

▼ *Shadowrun (SFC)*



ACCLAIM

•SFC

NFL QUARTERBACK CLUB et SUPER HIGH IMPACT sont deux simulations de football américain (été 93). WORLD CUP SOCCER est un jeu de foot dont la sortie est prévue pour la mi-1993. SUPER WRESTLEMANIA II améliore les points forts de la version précédente. TERMINATOR 2 sera disponible au cours de l'été sur SFC. Puis viendra T2: THE ARCADE GAME, où il vous faudra tirer sur tout ce qui bouge. Dans CRASH DUMMIES, vous dirigerez un mannequin du genre de ceux qui sont utilisés dans les tests de crash de voiture. ALIEN 3 vous permettra de traquer l'extraterrestre. MORTAL KOMBAT est l'adaptation du fameux jeu d'arcade. Enfin, Acclaim est en train de travailler sur les versions MCD de MORTAL KOMBAT, de WWF et d'ALIEN 3.



▲ Alien 3 (SFC)

•MD

En ce qui concerne les jeux de combat, DOUBLE DRAGON 3 va être adapté sur MD et MORTAL KOMBAT verra le jour en automne. Les conversions de BART'S NIGHTMARE et de WORLD CUP SOCCER seront commercialisées à partir de l'été prochain. En automne, les possesseurs de Megadrive pourront jouer à NFL QUARTERBACK CLUB. TERMINATOR 2 et NBA ALL STAR CHALLENGE seront en vente au printemps. On verra aussi cette année les conversions de GEORGE FOREMAN



▲ Double Dragon 3 (MD)

K.O. BOXING et de ROGER CLEMENS MVP BASEBALL.

•GG

Durant le printemps, Acclaim commercialisera les conversions Game Gear de TERMINATOR 2, de SPIDERMAN: RETURN OF THE SINISTER SIX, de WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE CHALLENGE, de KRUSTY'S FUN HOUSE, de BART VS THE WORLD et de la simulation de basket/baston ARCH RIVALS. Cet été, ce sera le tour de MORTAL KOMBAT et de T2: THE VIDEO GAME.



▲ Krusty's Fun House (GB)

•GB

Au printemps: MORTAL KOMBAT, SPIDERMAN et KRUSTY'S FUN HOUSE. NFL QUARTERBACK CLUB: fin 93.

▼ Krusty's Fun House (GG)



TOHO

MECAROBOT GOLF (SFC) est une simulation de golf. Le golfeur est un androïde. SUPER GODZILLA sur Super Famicom vous fera affronter des méga-monstres.

▼ Mecarobot Golf (SFC)



▲ Super Godzilla (SFC)

TAKARA

Après avoir réalisé la conversion de deux jeux Neo Geo, KING OF MONSTERS et FATAL FURY, cet éditeur en présentait les versions Megadrive, plutôt réussies.

▼ Fatal Fury (MD)



▲ King of Monsters (MD)

Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !!

LES NOUVEAUTES D'ABORD
1^{re} Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA

MICROMANIA
SPECIAL VACANCES

Des promotions d'enfer pour
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE, GAMEBOY
GAMEGEAR, MASTER SYSTEM
PC COMPATIBLES, ATARI ST
et AMIGA

SALON

CONSUMER ELECTRONIC SHOW

KEMCO

A côté de GENERATION 2, Kemco exhibait l'adaptation de FIRST SAMOURAI, un jeu riche en action sur Super Famicom.

First Samurai (SFC)



Generation 2



First Samurai (SFC)



SETA

Sur le stand Seta, on pouvait voir deux jeux sur Super Famicom: KENDO RAGE et THE WIZZARD OF OZ, jeu de plates-formes dans lequel vous dirigez une jeune fille dans un univers enchanté qui s'inspire du film.

Kendo Rage (SFC)



The Wizzard of Oz (SFC)



THQ

Cet éditeur présentait un jeu d'action sur SFC, WAYNE'S WORLD, inspiré directement du film du même nom.

KEMCO

Cet éditeur japonais présentait un clone de Strider portant le nom de SABER RUN, aux graphismes splendides et à la jouabilité sans faille. SUPER WIDGET est le nom d'un jeu d'aventure/action dans lequel un petit extraterrestre se gave de bonus.

Super Widget (SFC)



INTERPLAY

Interplay nous proposait principalement trois jeux sur SFC: LORDS OF THE RINGS, un jeu de rôles/aventure tiré de la saga de Tolkien, ROCK'N ROLL RACING, gigantesque course de 4x4, et THE LOST VIKING, jeu d'action dans lequel vous aidez trois malheureux vikings à s'échapper d'une soucoupe volante.



Lords of the Rings (SFC)

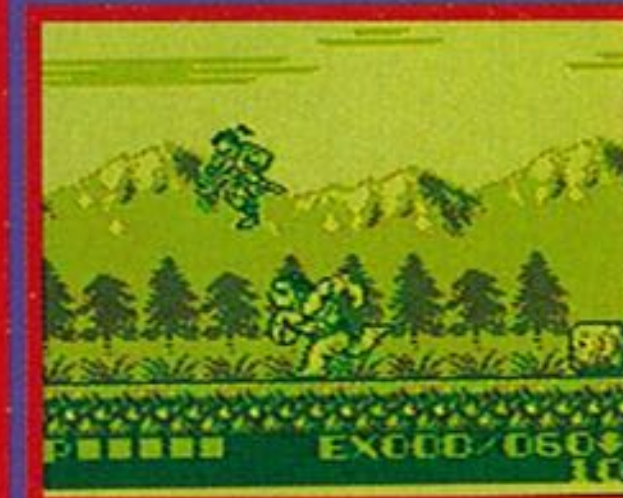


Rock'n Roll Racing (SFC)

DTMC

DTMC présentait CALIFORNIA GAMES II sur SFC et SUMO FIGHTER sur GB, un jeu de plates-formes dans lequel vous incarnez un lutteur de sumo.

California Games II (SFC)



Sumo Fighter (GB)

TECHNOS

Technos présentait ses COMBATRIBES dans un jeu de baston de rues sur SFC, dans l'esprit de Final Fight.



Combatribes (SFC)



GAME ART

Le fabuleux shoot-them-up de Game Arts sur Mega CD, SILPHEED VR, était dévoilé avec des séquences dignes de l'attaque de l'Etoile noire de "La Guerre des étoiles".

Silpheed VR (MCD)



93: L'ETAT DES JEUX

GAMETEK

AMERICAN GLADIATORS est basé sur un film TV américain dans lequel des équipes s'affrontent (SFC et MD). Sur Megadrive, on pouvait découvrir les aventures de GADGET TWINS, deux petits avions bourrés de gadgets. HUMANS est basé sur un concept proche de celui de Lemmings.

American Gladiators
(SFC et MD)



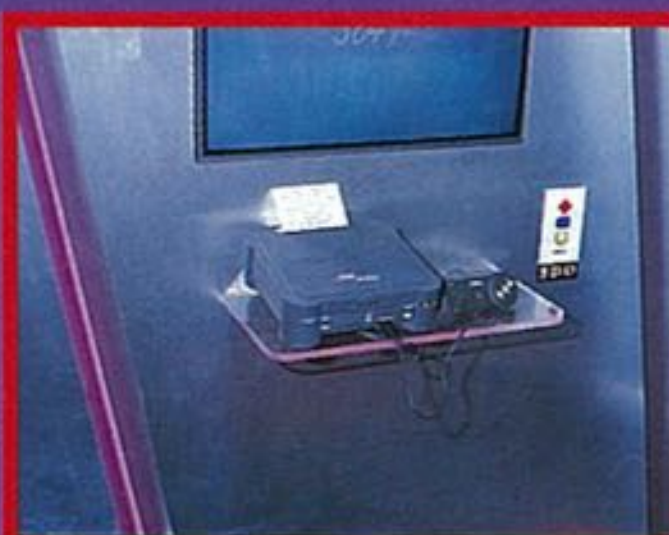
Humans
(MD)

BPS

Après avoir passé un accord avec Nintendo lui permettant d'utiliser gratuitement les personnages de Nintendo pour la version SFC de Yoshi's Cookie, BPS annonçait l'arrivée prochaine de la version SFC d'un jeu d'action/aventure de Psygnosis, OBITUS (automne 93).

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER : LA CONSOLE DU FUTUR OU LE FUTUR DES CONSOLES ?

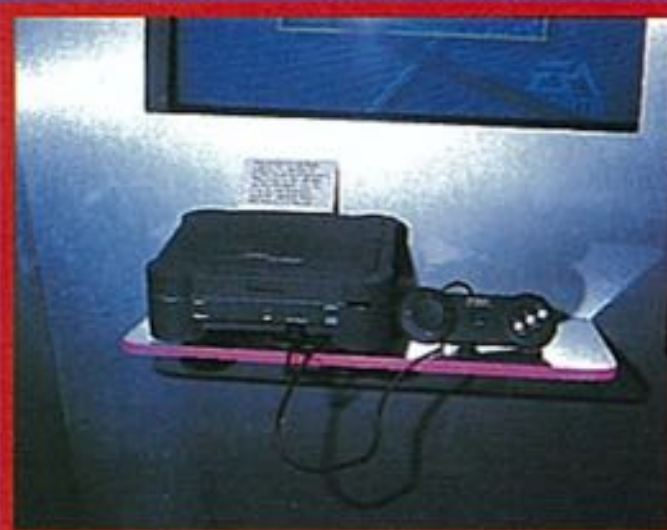
La 3DO, la console multimédia de Matsushita et d'Electronic Arts, est très particulière. Alors que le prix des consoles grand public est assez bas (aux alentours de 2 000 F avec un lecteur de CD-Rom) afin de toucher le plus de monde possible, la 3DO prend carrément la direction opposée. Elle sera chère: 700 dollars annoncés officiellement. En fait, le prix sera plus proche des 1 000 dollars, soit près de 6 000 F. C'est le prix de certains ordinateurs! En contrepartie, il est vrai qu'elle offre des capacités techniques à faire saliver n'importe quel joueur. Ces machines hyper-puissantes mais très chères représentent-elles le futur des consoles? Il est encore un peu tôt pour le



LES AVANTAGES DE LA 3DO

Les lignes qui suivent sont un peu techniques. Voici un court résumé pour ceux que ce jargon irrite: En matière d'animation, la 3DO fait tout mieux et plus vite que les consoles ou micro-ordinateurs!

Et pour ceux qui seraient encore déroutés par des termes aussi barbares que "ordinateur" ou "console", je fais plus simple: SAPERLI-POPETTE! ÇA DEPOTE! Ou encore plus simple: 'PETTE! 'POTE!



SEGA MEGADRIVE

LE "TOP" 10

ARIEL LA PETITE SIRENE	349	MICKEY & DONALD	395	STREET OF RAGE II	425
ECCO THE DOLPHIN	395	RAMPART	395	STRIDER II	425
		ROAD RASH II	425	TERMINATOR II	425
		SONIC II	395	TALESPIR	425

NOTRE COUP DE CŒUR

ROLO TO THE RESCUE 425

SUPER NINTENDO

(CARTOUCHES US-JAP FONCTIONNANT UNIQUEMENT AVEC ADAPTATEUR)

LE "TOP" 15

ADDAM'S FAMILY II	490	DRAGON'S LAIR	495	RUSHING BEAT II (JAP)	590
ANOTHER WORLD	475	JIMMY CONNORS TENNIS	475	SUPER MARIO KART	449
BEST OF THE BEST	475	KIKI KAIKAI (Pocky & Rocky - JAP)	525	SUPER STAR WARS (US)	495
DEATH VALLEY RALLY	475	MICKEY MAGICAL QUEST	495	TINY TOONS (JAP)	525
DESERT STRIKE	475	PRO QUARTER BACK	495	VALKEN (JAP)	549
ALIENS 3	NEW	BULLS VS BLAZERS	475	NCAA BASKET BALL	475
BLUES BROTHERS	NEW	CASTLEVANIA IV	475	NHL HOCKEY 93	475
CALIFORNIA GAMES II	NEW	COMBATRIBES	495	PRINCE OF PERSIA	475
COOL WORLD	NEW	CONTRA III	475	PUSH OVER	475
MECHWARRIOR	NEW	CHUCK ROCK	475	RANMA 1/2 II	590
OUTLANDER	NEW	F1 ROC	475	SONIC BLASTMAN	475
RADIO FLYER	NEW	FATAL FURY (JAP)	525	SOULBLAZER	475
SUPER BATTLE TOADS	NEW	FINAL FIGHT	475	SPACE MEGAFORCE (Aleste)	475
SUPER MAN	NEW	GODS	475	SPIDERMAN AND X-MEN	475
TERMINATOR	NEW	HARLEY HUMONGOUS ADV	475	STREET FIGHTER II	590
THE LOST VIKING	NEW	HOOK	475	SUPER DOUBLE DRAGON	495
TOM AND JERRY	NEW	JAKI CRUSH (JAP)	525	SUPER GHOULS & GHOSTS	449
ADDAM'S FAMILY	475	JOE & MAC 2 (JAP)	549	TEST DRIVE II: THE DUEL	475
AMAZING TENNIS	475	JOHN MADDEN FOOTBALL 93	475	TORTUES NINJA IV	475
AXELAY (US, JAP)	475	L'ARME FATALE III	490	WARP SPEED	475
ALIEN VS PREDATOR (JAP)	NC	NBA ALL STAR CHALLENGE	475		

NOTRE COUP DE CŒUR

SHADOW OF THE BEAST 490

GENIAL !*
L'ADAPTATEUR
SUPER NINTENDO
199F.
Pour l'achat d'un jeu 99F.

Pour commander
appelez au :
(1) 42 94 06 09

**OUVERT
DU
LUNDI AU SAMEDI
DE 11H à 19H**

LIVRAISON COLISSIMO 24/48h

Offres valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX	REGLEMENT : <input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT +30F <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE
		NUMERO _____
		Date d'expiration _____
		SIGNATURE _____
Port et emballage	+25F	JE POSSEDE : <input type="checkbox"/> GAMEBOY <input type="checkbox"/> MASTER SYSTEM <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/> SUPER FAMICOM <input type="checkbox"/> AUTRE
TOTAL A PAYER		
Jeux envoyés par colissimo		

NOM _____ PRENOM _____ ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____ TEL _____

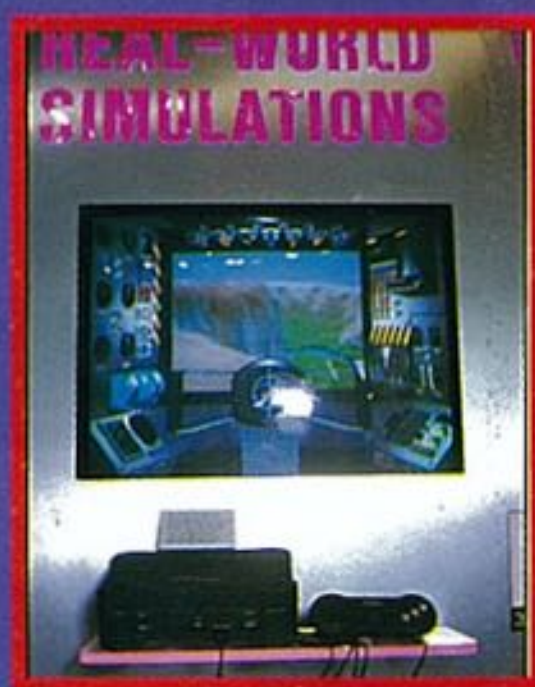
dire, et le prix de vente du Super CD-Rom adaptateur de Nintendo confirmera ou infirmera cette hypothèse.

• Ses marraines les fées l'ont dotée de charmes irrésistibles pour les développeurs. Lorsqu'on fait des CD-Rom multimédias, le plus pénible, ce n'est pas de concevoir le programme mais de chercher la documentation, de filmer puis de digitaliser les scènes, de réaliser des musiques en qualité CD... Il s'agit de trouver ou de créer des flots d'information, des megabytes

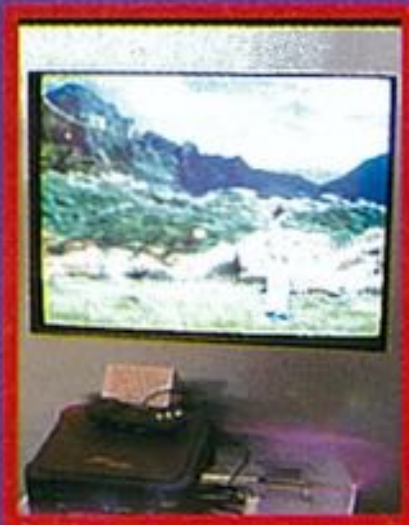


d'images, des disques durs bourrés de mélodies échantillonnées à 44,7 MHz... Matsushita a bien compris ce problème, et depuis 1990, la société récupère auprès des artistes, des metteurs en scène, des institutions... des gigabytes de données sans droits de licence, lesquelles pourront être utilisées gratuitement par les développeurs. D'autre part, parmi les actionnaires de 3DO, on remarque deux géants du cinéma, MCA et la Time Warner. Ces deux compagnies ont grandement contribué à enrichir cette bibliothèque. Le résultat est impressionnant: plus de 111 gigabytes de datas qui tiennent sur 170 CD-Rom. C'est-à-dire 60 heures de musique, 20 000 effets sonores, 20 000 images, des heures de film, 350 Mbits de "clip art"... Les développeurs peuvent puiser dans ces données sans avoir à reverser de royalties!

• Une console très hard ! Le gros avantage de la console vient de ses capacités

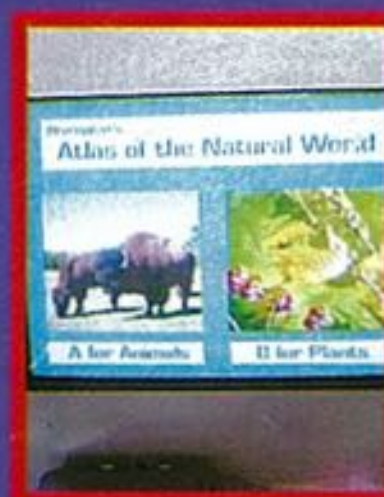


techniques. Elle peut animer plus de 64 millions de pixels par seconde, là où les meilleurs systèmes 16 bits ne dépassent pas le million par seconde. Le cœur du système, qui repose sur deux processeurs graphiques spécialisés dans l'animation, fournit en moyenne 50 fois les performances d'un ordinateur de bureau ou d'une console de jeu. Elle travaille en 16,7 millions de couleurs (c'est-à-dire sous 24 bits, plus un Alpha Channel pour les effets de transparence et les effets spéciaux) alors que les systèmes 16 bits sont limités à 256 couleurs. Elle possède une bibliothèque de routines pour tout ce qui est déformation des images ou des modules 3D, manipulation des degrés de transparence, définition d'une ou plusieurs sources lumineuses, Anti-Aliasing, mapping de texture et vue sur la mer! Le contrôle du programme se fait par



un processeur 32 bits technologie RISC et le système d'exploitation est un véritable multitâche qui gère lui-même les interruptions. Le transfert des informations se fait grâce à un bus 24 bits DMA (Direct Memory Access (en écrivant ça, je n'ai pu retenir un sourire béat en pensant au malheureux bus 8 bits qui fera transiter les informations entre la SFC et le futur SFC CD-Rom

adaptateur de Nintendo!). La 3DO travaille, bien sûr, en Motion Video plein écran. Le lecteur de CD-Rom lit deux fois plus vite les données vidéo compressées que les lecteurs standard du marché. Une cartouche contenant les composants électroniques qui permettent l'animation plein écran vient se glisser dans la console. Elle supporte la norme MPEG de compression d'images animées. La qualité sonore de la machine est décoiffante grâce à un circuit DSP configuré à grande vitesse. Les ingénieurs ont même



développé un algorithme qui confère un meilleur relief au son lorsqu'on utilise un casque!

• Un système ouvert

Ouvert à la fois par son port d'extension et par le connecteur sur le joystick qui permet de lier en chaîne jusqu'à cinq autres gadgets et différentes extensions, telles ces lunettes qui donnent un effet de relief saisissant. D'autre part, sont prévus des claviers et souris, des modems, des cartes mémoire permettant de sauvegarder un jeu...

Un système ouvert également en ce que Matsushita mène une politique très différente de celle de Nintendo et Sega, lesquels contrôlent étroitement les développeurs en leur faisant payer cher les licences, en leur vendant très cher les cartouches sur lesquelles seront copiés les jeux, en jouant presque un rôle de



despote et en limitant le nombre de jeux que chaque éditeur peut produire chaque année! Le système 3DO offre, au contraire, une grande liberté aux développeurs. Ceux-ci n'ont d'autre obligation que de verser une certaine somme, pour chaque jeu vendu, à 3DO (mais aussi, bien sûr, de s'abonner à Consoles+). Ils peuvent faire le jeu qu'ils veulent, le fabriquer où ils veulent et dans les quantités qu'ils souhaitent, produire autant de nouveaux titres qu'ils le désirent...

Ouvert encore parce que, même si les prototypes présentés portaient le logo de Matsushita, n'importe quel constructeur pourra fabriquer son Interactive Multiplayer Sony, Radiola ou Sanyo. Ouvert, enfin, car la 3DO ne va pas se limiter au jeu mais compte également servir de terminal intelligent qui pourra gérer une télévision interactive, par exemple, ou des activités multimédias d'éducation, d'apprentissage...

Même si, techniquement, la 3DO semble être une machine de rêve, elle n'en connaît pas moins certains problèmes. Les jeux en cours de programmation montrés lors du CES étaient très décevants, et j'ai trouvé la 32 bits d'Hudson aussi performante pour la plupart des tâches, voire davantage dans certains domaines. Certes, ce n'est que le début, et la vidéo qui était projetée sur le stand 3DO vous laissait rêveur. Comme pour toutes les consoles, la différence se fera au niveau du soft. Il ne reste plus qu'à attendre les premiers jeux de la 3DO!

Reportage réalisé par Banana San

Au centre du village Nintendo du CES s'élevait le dôme. Sous cette espèce de chapiteau au design high-tech, dans une pénombre que ne troublaient, par intermittence, que les lasers aux couleurs variées de l'animation projetée sur les murs et le son assourdissant des haut-parleurs, était présenté le dernier rejeton de Nintendo, Star Fox.

STARFOX

ou
LE CLOU
DU CES

Nintendo of America avait fait les choses en grand et aucun visiteur ne pouvait quitter le village du petit père Mario sans avoir reçu le message: Star Fox est le prochain méga-titre de Nintendo! En plus du dôme, des Super Nintendo placées aux alentours permettaient aux chalands de s'exercer au maniement du vaisseau de Fox McCloud. Bref, à moins d'être sourd-muet et aveugle, d'avoir une crise d'épilepsie au milieu du salon ou de tomber dès l'entrée du village Nintendo dans une warp-zone (installée par Sonic pour amener les visiteurs, de gré ou de force, dans le village Sega), il était impossible de rater Star Fox!

Dans le scénario du jeu, vous incarnez Fox McCloud, un des meilleurs pilotes du système Lylat. Vous commandez une équipe de mercenaires-pilotes connue sous le nom de Force Argent. L'empereur maléfique



Andross a décidé de conquérir la planète Corneria. Vous et vos hommes allez devoir le combattre. Sous vos ordres se trouvent des représentants de diverses espèces animales, tels Falco

Lombardi, Peppy Hare ou encore la grenouille Slippy Toad. Le jeu vous permet de passer par trois chemins différents pour repousser l'envahisseur jusqu'à la planète Gallon où aura lieu le combat final.

Les dix niveaux varient: attaques au sol sur les différentes planètes, combats dans l'espace contre les intercepteurs de l'ennemi, champs d'astéroïdes à traverser... Des niveaux secrets sont cachés et seuls les meilleurs pilotes les découvriront.

SUPER FOX OU SUPER FX

Qu'a donc ce jeu de si révolutionnaire pour que Nintendo fasse un tel tapage? En fait, il n'a rien de transcendant et le scénario est même d'une platitude désespérante, à mi-chemin entre

Etoiles et Star Blade. En fait, le vrai héros n'est pas le jeu en lui-même mais le coprocesseur Super FX qui se trouve au sein de la cartouche. C'est lui qui rend possible toutes les animations 3D face pleine qui font la spécificité du jeu. Ce coprocesseur travaille très rapidement, grâce à une technique appelée RISC (cf Consoles+ n° 15), sur des tâches bien précises de l'animation. Il décharge ainsi le microprocesseur central de la SFC, lequel est moins "pointu" que lui dans ce domaine. Il possède quatre grandes spécialités:

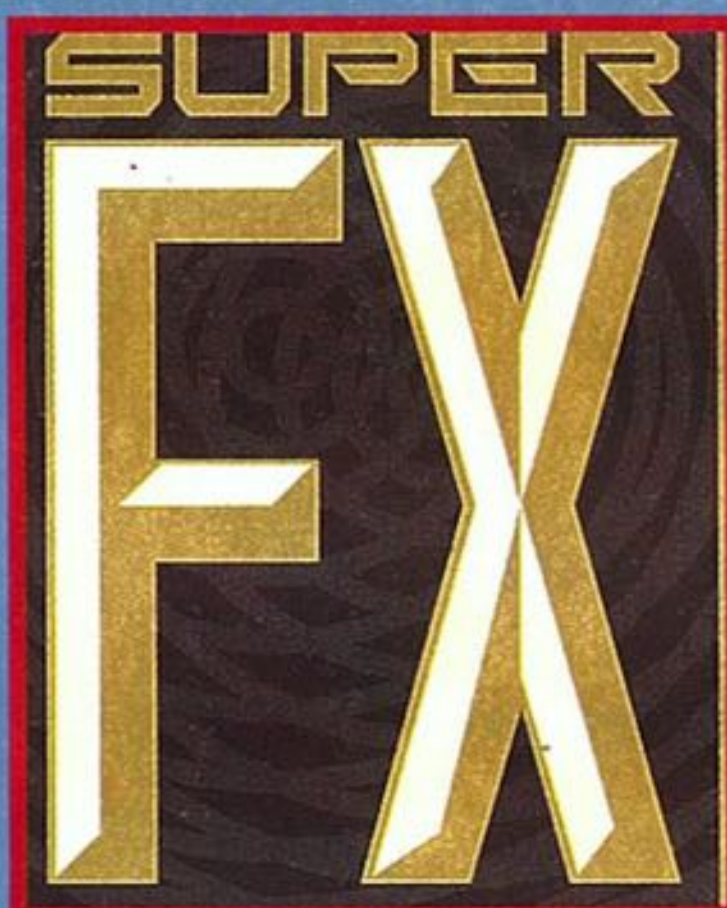
- L'animation 3D polygonale: les techniques classiques d'animation utilisent des sprites qu'on a stockés dans une partie de la mémoire vidéo et qu'on affiche à l'écran à un moment voulu; l'animation 3D polygonale est totalement différente. Il ne s'agit plus de sprites dessinés par un graphiste mais de volumes géométriques qui sont stockés sous forme de coordonnées et de formules mathématiques, lesquelles prennent très peu de place en mémoire. Ils sont calculés par la machine avant d'être affichés à l'écran. On parle d'animations polygonales car il s'agit



SALON

de formes délimitées par des arêtes. Les plus faciles à manier sont le rectangle et le triangle. Le rond n'existe pas, il s'agit d'un polygone avec une multitude d'arêtes de petites dimensions. Il est peu employé car il demande plus de temps de calcul. Très souvent, les surfaces un peu compliquées, comme les vaisseaux de Star Fox, sont en fait une succession de formes de base que le programme considère isolément pour les animer. Enfin, il est très souvent possible de mixer les deux types de représentation graphique, de placer sur un même écran des sprites et des décors bit-map (décors de fond par exemple, explosions...) et des polygones.

● La rotation et les effets de zoom: le fait d'utiliser des "objets géométriques" permet de réaliser des animations en 3D car on peut leur donner non seulement une hauteur et une largeur, comme un banal sprite, mais également une profondeur. Selon la manœuvre effectuée par le joueur, la console va recalculer les différents objets présents à l'écran et les redessiner sui-



présenter car il était déjà intégré dans la Super Famicom avec le mode 7 (bien qu'il s'agissait d'une technique un peu différente, car le zoom ne se faisait pas sur les sprites eux-mêmes). Il permet de donner l'impression d'un éloignement ou d'un rapprochement rapide et, avec le Super FX, on peut exécuter un effet de zoom sur les polygones.

● Le mapping: sous ce nom barbare se cache la possibilité de plaquer une texture sur une surface. Ainsi, je peux créer un

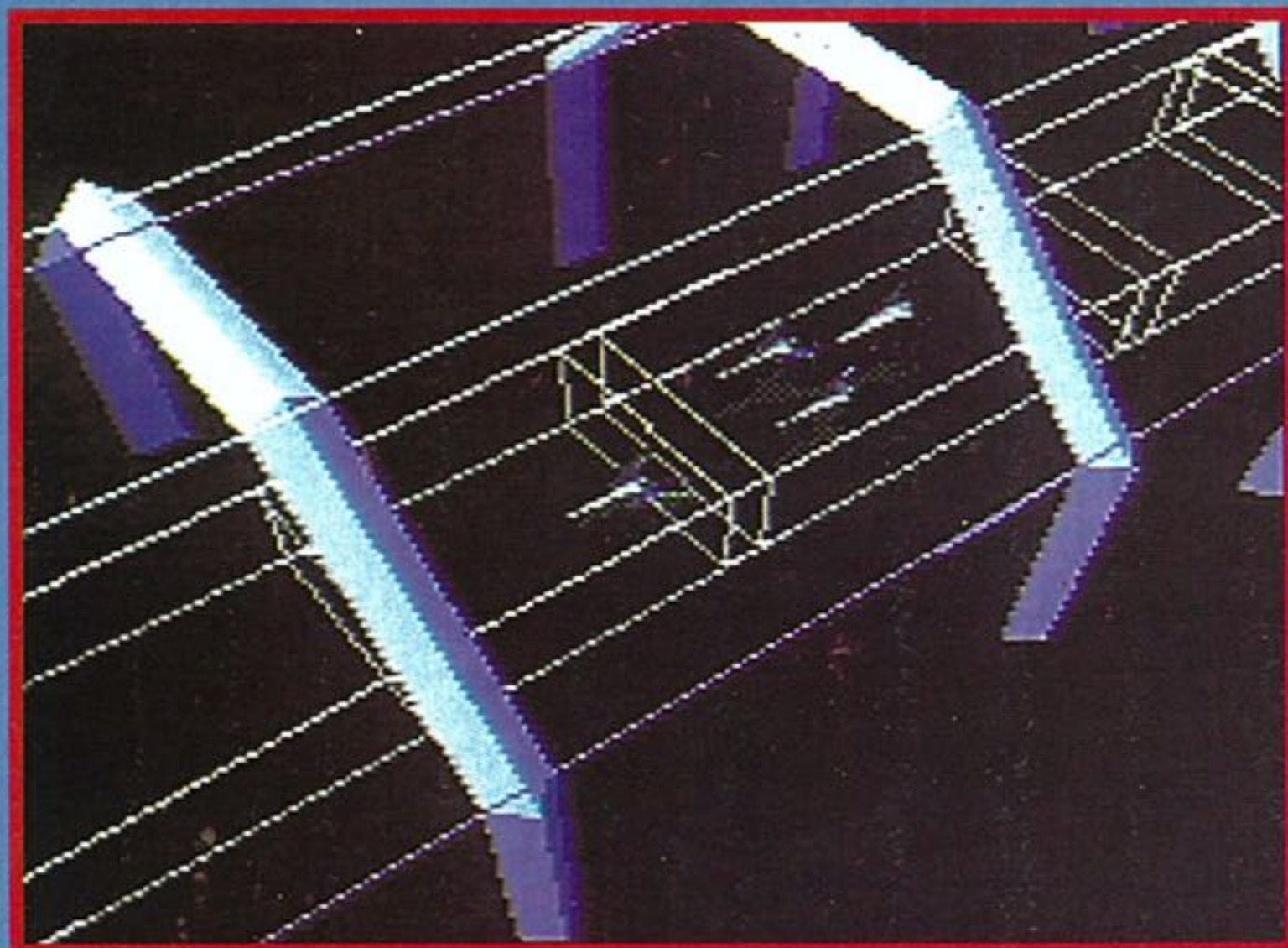


avec des textures différentes, certaines ayant un aspect lisse, d'autres ressemblant à du plastique, du verre ou du métal...

● Le calcul des sources de lumière: cette technique permet, comme le mapping, d'augmenter le réalisme des images. Il s'agit d'étudier comment la lumière réagit avec les objets polygonaux, c'est-à-dire comment elle va se répartir et se refléter sur l'objet. Si le programme est bien fait, il prend en compte la texture, car il est bien évident qu'un objet avec un "mappé" de verre laissera passer la lumière, alors qu'une surface en acier la renverra, etc. A chaque fois qu'un objet est déplacé, le Super FX doit refaire tous ses calculs pour savoir

quelles faces seront éclairées ou obscurcies, quel objet passera devant tel autre... Plus il y a de sources de lumière, plus ces calculs prennent du temps.

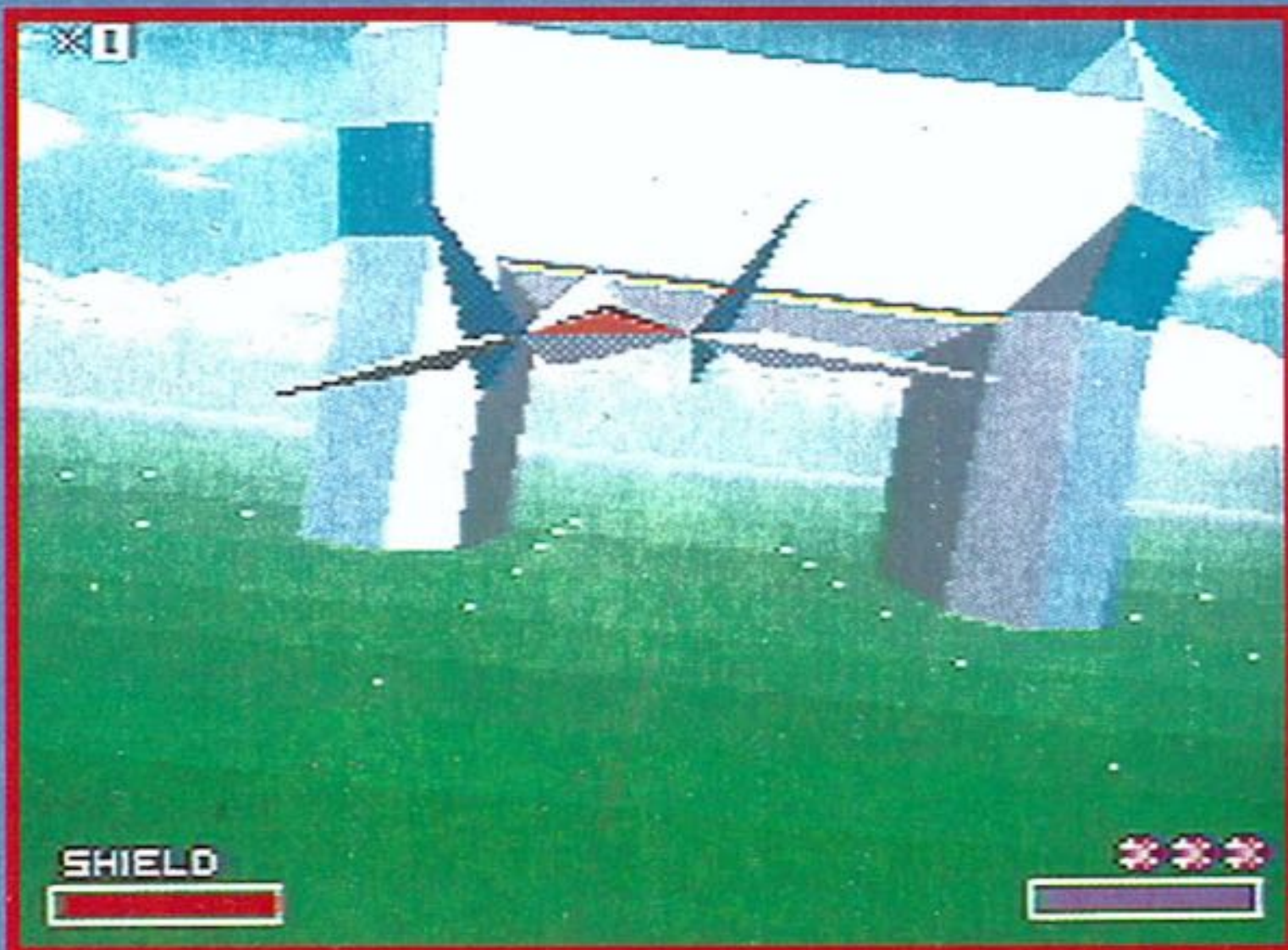
Enfin, ces notions s'expriment, en pratique, par des résultats très variés. A partir de ces concepts, on peut obtenir un rendu très réaliste, très fin, très détaillé, avec plusieurs dizaines de sources de lumière et de textures différentes. Ou bien se contenter, comme dans Star Fox, d'approximations. Même avec un processeur RISC, la Super Famicom, qui n'est qu'une 16 bits, ne peut bénéficier d'un résultat aussi précis et aussi détaillé que ce qui peut prendre des heures de calculs sur des stations de travail.



vant le nouvel angle de vue. On peut ainsi tourner peu à peu autour d'une surface, un cube par exemple, qui est redessiné au fur et à mesure que l'on en fait le tour. Le meilleur exemple reste les boss de fin de niveau qui tournoient autour de vous, et que l'on voit sous toutes les coutures.

L'effet de zoom n'est plus à

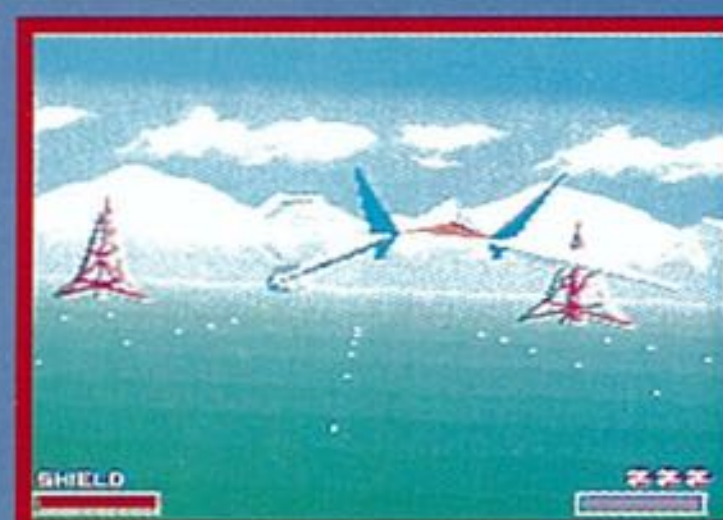
volume, un cube par exemple, puis choisir une image représentant du marbre, du bois, ou n'importe quelle autre texture, et demander au Super FX de la coller, en faisant les calculs nécessaires pour l'adapter, sur tous les côtés de mon cube. L'intérêt de cette technique est de donner une plus grande impression de réalisme en disposant d'objets





SUPER FX ET SUPER CD ROM ADAPTATEUR

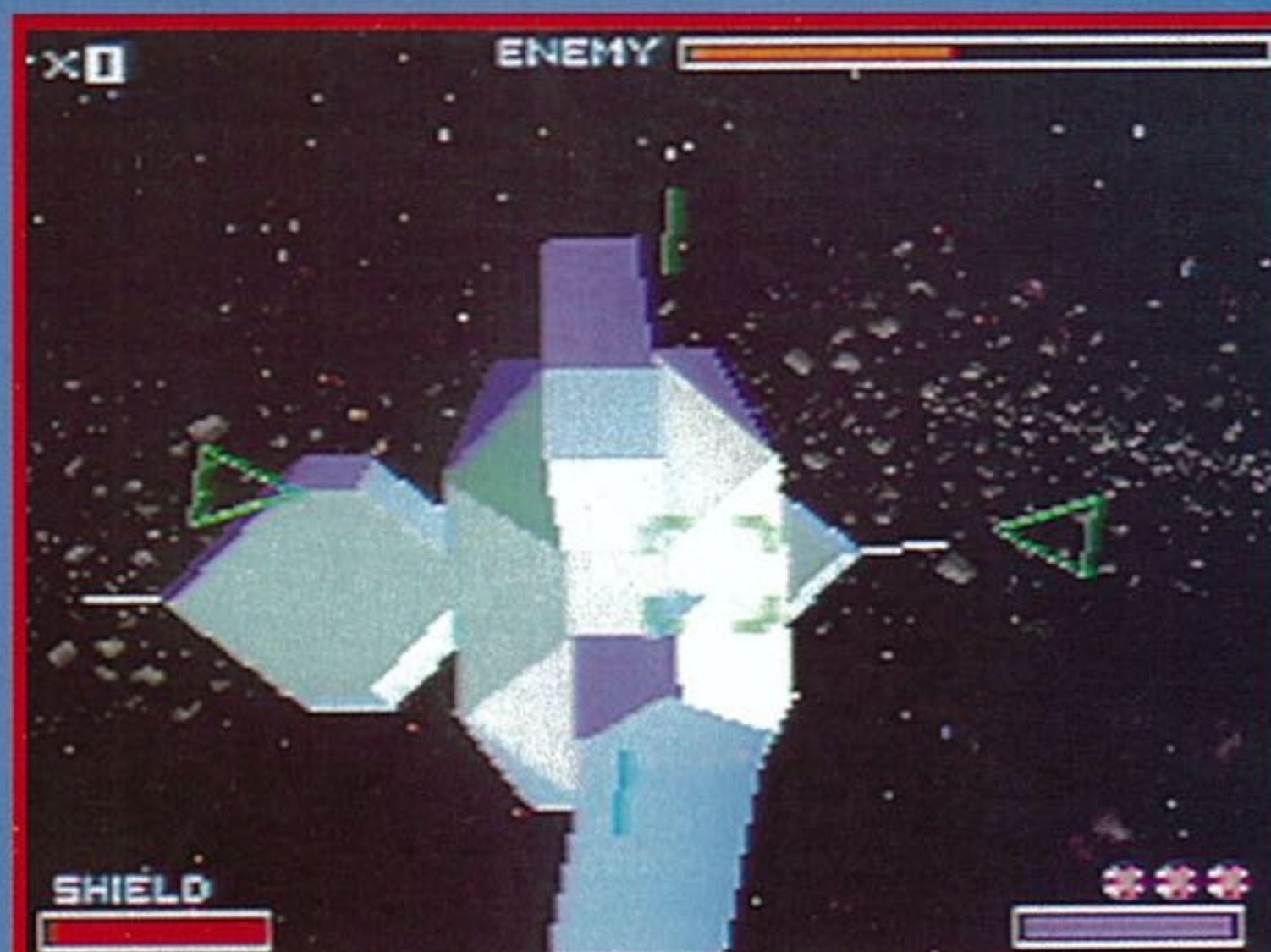
Après avoir réussi en douceur son passage de la NES à la Super NES (qui se plaint encore de la non-compatibilité des deux systèmes?), à grands coups de campagne de pub et, il faut le reconnaître, avec un nombre impressionnant d'excellents jeux, le prochain défi de Nintendo est la commercialisation de son CD-Rom. Les choses semblent mal parties. Alors que Sega semble rencontrer un succès important — et inespéré au vu de ses résultats au Japon — avec la commercialisation du Mega CD aux USA, Nintendo accumule les retards. En cause, les modifications techniques de dernière minute et les vrais-faux accords, notamment avec Sony! Pour ne pas laisser le champ libre à Sega, et à d'autres (NEC-Hudson, Pioneer, Fujitsu, 3DO...), Nintendo a dû prendre une série de mesures afin d'améliorer technologiquement la SFC et ses jeux. Cela pour éviter qu'elle soit trop démodée avant le lancement du SFC CD-Rom Adaptateur, prévu entre septembre 93 et début 94 (suivant le degré d'optimisme de l'interlocuteur de chez Nintendo à qui l'on pose la question!). Ces améliorations ne pouvaient concerner que les cartouches de jeu de façon à éviter de sortir une nouvelle console, plus puissante, ou de recourir à une espèce de carte d'extension branchée sur le connecteur extérieur de la SFC (souvent chère et peu facile à mettre en place pour les plus jeunes). La première vague de modifications a porté sur les capacités des cartouches. A côté des cartouches 8 Mbits, son apparues les 16 Mbits qui sont en passe de devenir le standard actuel. Les cartouches 32 Mbits, soit 4 méga-octets de mémoire, ont été annoncées par le constructeur. Pour la plupart des jeux, elles seront suffisantes. En effet, à moins de recourir aux capacités multimédias de certains des nouveaux jeux MCD, tel Night Trap, la plupart des jeux CD-Rom n'occupent qu'une partie infime des 500 Mo disponibles sur un tel support!... Ainsi, la plupart des jeux Mega CD et la majorité des titres pour la PC Engine. Après cette offensive sur la capacité des cartouches, qui donne dans ce domaine une longueur d'avance à la SFC, Nintendo s'est occupé de "booster" (améliorer) un peu les capacités d'animation de sa console vedette. Celle-ci, pourtant, possède déjà ce qu'il se fait de mieux sur le marché des consoles de jeu. Mais l'arrivée du Super FX, ce composant intégré dans certaines cartouches de jeu, va lui permettre de passer à la vitesse supérieure, notamment dans les animations 3D. Sans toucher à la console elle-même, Nintendo a réussi à se maintenir dans la course technologique. Le gain de temps que lui confère l'avance du Super FX devrait lui permettre de peaufiner son lecteur de CD-Rom.



QUI EST DERRIERE STAR FOX ?

Star Fox a été conçu par une équipe de développeurs anglais. C'est cette équipe qui avait déjà réalisé le jeu 3D sur Game Boy, X, pour le compte du constructeur japonais. Il semble que, si les programmeurs arrivent à réaliser des petites merveilles en animation classique et bit-map (Legend of Zelda, Super Mario Kart...), ils manquent encore d'expérience dans le domaine de la 3D et de l'animation polygonale.

Banana San



CREST OF WOLF



PCE - HUDSON SOFT



26 FEV

Ca y est: la PC Engine a été enfin conquise par la vague Final Fight! Après la SFC, puis la version annoncée du MCD, après la série de clones qui ont frappé tant sur Megadrive et Super Famicom que sur Neo Geo, c'est au tour de la console de NEC d'être touchée.

C'est à Hudson Soft, la société qui est, après NEC, la plus productrice sur PC Engine, que l'on doit ce clone de Final Fight. Il reprend le thème général du hit de Capcom: vous incarnez le héros, au profil avantageux et à l'haleine fraîche, et partez castagner en compagnie d'un ami les bandes de voyous qui

terrorisent la ville et piquent des fraises Tagada dans les magasins. Bien que s'inspirant très largement de la version arcade de Final Fight, Crest of Wolf en diffère sur un certain nombre de points. Tout d'abord, le jeu n'est pas plein écran. D'autre part, tout comme la version de Final Fight sur SFC ou sur Mega CD, il n'y a pas de mode deux joueurs. En revanche, les coups à la disposition des deux redresseurs de tort, Hawk et Tony, sont dignes de ceux de Final Fight par leur diversité. Autre élément, les décors de ce CD-Rom ont bénéficié d'une réalisation très soignée.

Il est pas beau, mon héros? Il ressemble un peu à un certain Guy, qui travaille pour une boîte concurrente mais qui est beau quand même!



We got him right where we want him!



La botte secrète de Tony lui permet de dégager tous les adversaires qui le serrent d'un peu trop près.



La belle amazone, bien qu'un peu agressive, répond au doux nom de Shauna.

SUPER SPACE INVADERS™



END A HIT VOTRE
GAME GEAR!



SEGA™
TAITO™ GAME GEAR™ DOMARK

Super Space Invaders © 1991 Taito Corp.

Distribué par: Sega France, 19/21 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015, Paris Tel: (1) 46621212

GB - HUDSON SOFT

26 FEV



Takahashi est perché sur le dos de son nouveau compagnon, Toriku, qui va lui servir de monture.

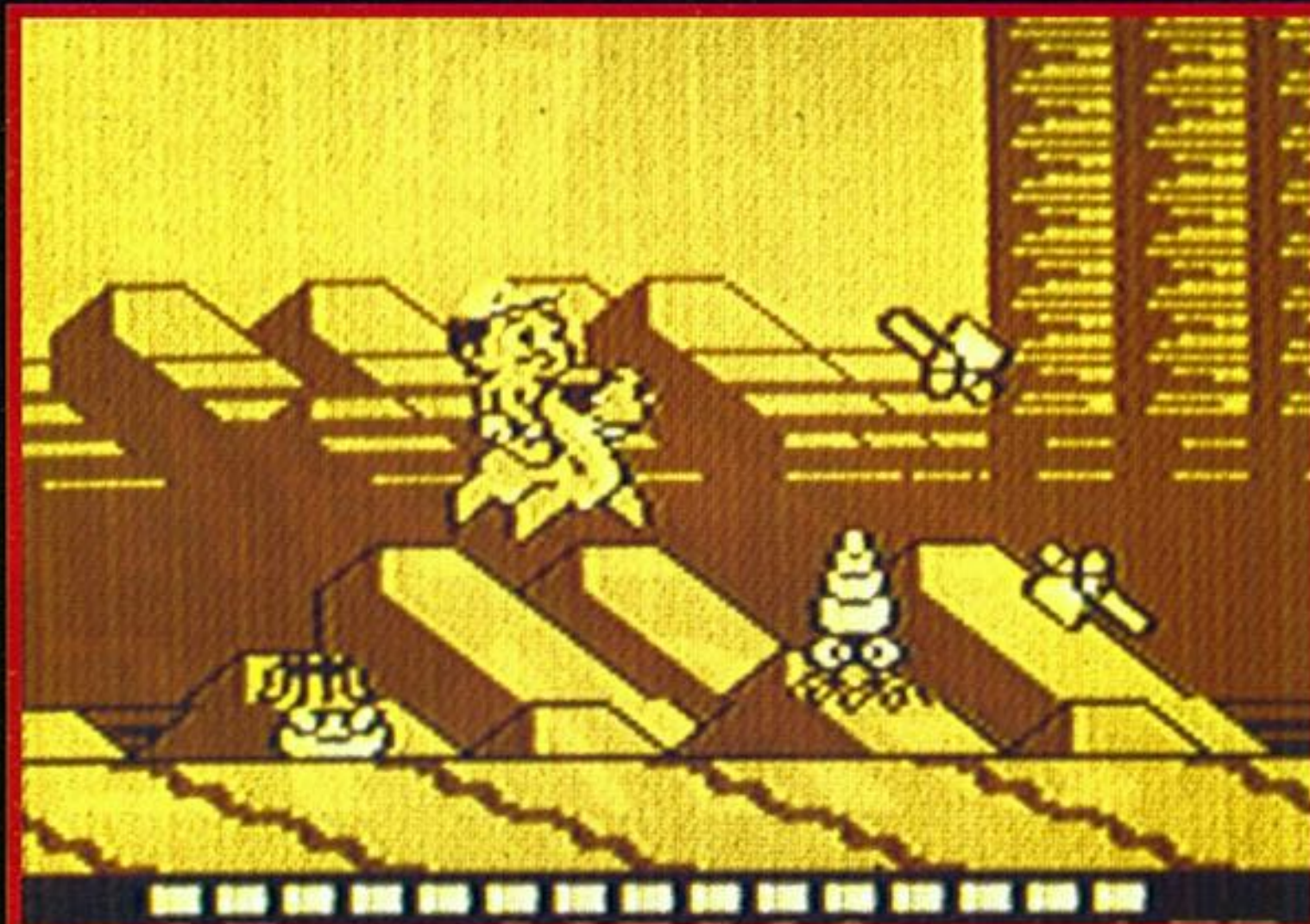
Hudson Soft a toujours eu le souci de rentabiliser ses héros. D'année en année, de nouvelles versions de leurs aventures apparaissent sur le marché. Ainsi, la saga d'Adventure Island en est à son troisième épisode sur Game Boy. La dulcinée de Takahashi, un des employés de Hudson qui serait, selon l'éditeur, le meilleur joueur au monde (!), s'est encore fait enlever. Oui, je sais: vous allez me dire que, en trois épisodes, la pauvre enfant a trouvé le moyen de se faire enlever à trois reprises! Peut-être souffre-t-elle de la même affection que la princesse Genièvre de la série des Ghouls n'Ghosts, je veux parler de la raptose aigüe. Toujours est-il que le petit père Takahashi, vêtu uniquement de son pagne et de sa casquette, va parcourir son île dans tous les sens pour la retrouver. Il devra affronter, muni de son boomerang, toute une série de sales bêtes préhistoriques qui y pullulent. Comme les deux autres épisodes de la série, celui-ci consiste en une sorte de jeu de plates-formes. Une option permet de rentrer un mot de passe correspondant au niveau que l'on a réussi à atteindre.

ADVENTURE ISLAND III



Les coups de queue de Toriku sont une arme redoutable.

Les bonus que Takahashi trouve en chemin lui permettent d'accroître la puissance de son arme.



COMPLETEZ VOTRE COLLECTION



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



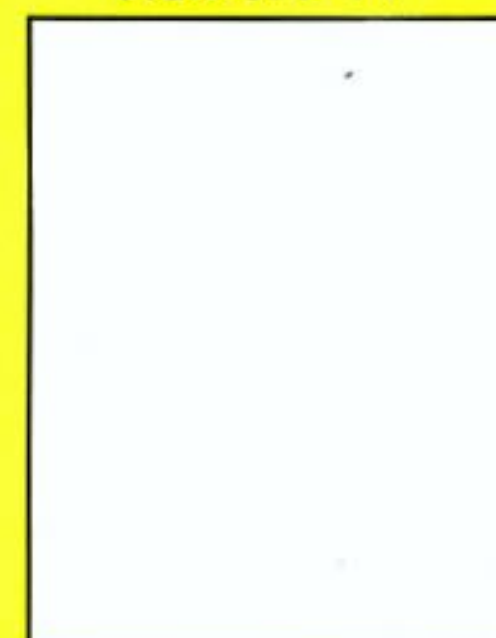
Numéro 14



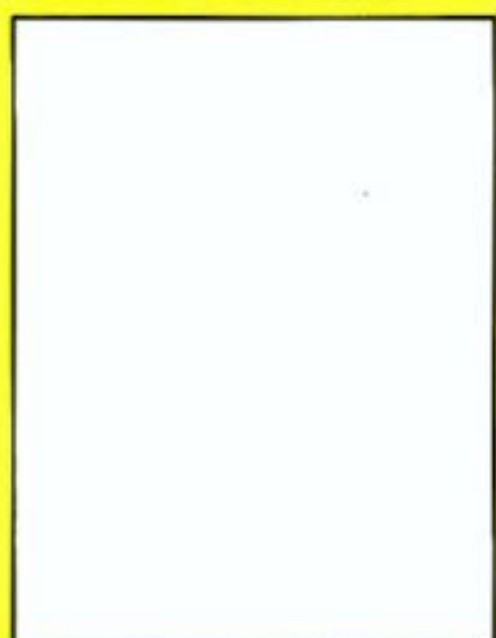
Numéro 15



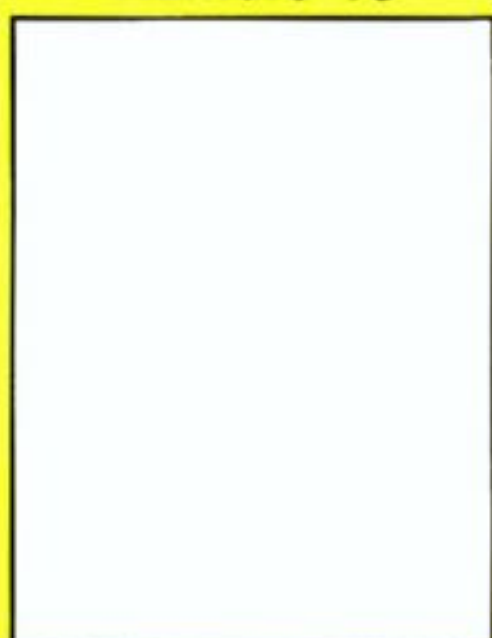
Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23

RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON
DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) <input type="checkbox"/>	Numéro 1 (451001) <input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002) <input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003) <input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004) <input type="checkbox"/>
Numéro 5 (451005) <input type="checkbox"/>	Numéro 6 (451006) <input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007) <input type="checkbox"/>	Numéro 8 (451008) <input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009) <input type="checkbox"/>
Numéro 10 (451010) <input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011) <input type="checkbox"/>	Numéro 12 (451012) <input type="checkbox"/>	Numéro 13 (451013) <input type="checkbox"/>	Numéro 14 (451014) <input type="checkbox"/>
Numéro 15 (451015) <input type="checkbox"/>	Numéro 16 (451016) <input type="checkbox"/>	Numéro 17 <input type="checkbox"/>	Numéro 18 <input type="checkbox"/>	Numéro 19 <input type="checkbox"/>
Numéro 20 <input type="checkbox"/>	Numéro 21 <input type="checkbox"/>	Numéro 22 <input type="checkbox"/>	Numéro 23 <input type="checkbox"/>	Nombre de numéros: <input type="text"/>

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

NOM : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

LE JAPON EN DIRECT

NEUGIER



▶ A côté des restes d'un bateau disloqué. Duke sort d'une grotte qu'il vient d'explorer.

TELENET — SFC



Printemps 93

▶ Dans le dédale des grottes qui parsèment le rivage de Neugier, vous obtiendrez des informations.

Dans ce jeu d'aventure/action de Telenet, intitulé "Le Combat du vent et de la mer", vous incarnez Duke, le jeune et beau prince de Neugier. Revenant d'un long périple qui l'a mené aux quatre coins du monde, Duke fait la connaissance d'une charmante jeune fille, Cecia. Petit à petit, ils tombent amoureux l'un de l'autre. Mais Duke découvre rapidement que sa bien-aimée n'est autre que celle que les marins qui croisent au large des côtes de Neugier ont baptisé "la sorcière de Sailane". En effet, elle attire les navires perdus dans la tempête par des signaux lumineux imitant ceux d'un phare pour qu'ils se dirigent droit sur la côte et ses récifs. Duke réalise que Cecia est contrôlée par une puissance maléfique qui la transforme certains jours en "naufra-geuse". Décidé à la sauver, il part à la recherche de celui ou ceux qui la tiennent sous leur emprise. Vous allez devoir l'aider à résoudre ce mystère.



▶ Combat contre une pieuvre qui essaie de mettre un bateau en pièces.

▶ Combat dans une grotte.



▶ L'Océan est plein de dangers, comme cette vague géante qui déferle sur l'avant-pont du navire.

ANNET A NOUVEAU

LE JAPON EN DIRECT

Ce jeu s'inscrit dans la lignée d'Ernest Evans, un des premiers jeux sur MCD, et d'Annet, la fille du vent, publiés par le même éditeur japonais l'année dernière. Il s'inspire de l'ambiance et des thèmes des ouvrages de H.P. Lovecraft. Annet et Ernest se sont rendus en Europe pour réaliser des fouilles archéologiques. Lors d'un dîner organisé par les commanditaires de ces recherches, Annet est enlevée après qu'on lui a fait boire une boisson contenant un puissant somnifère.

Elle reprend conscience dans un château mystérieux, seule : aucune trace d'Ernest. Elle découvre qu'elle a été kidnappée par la Reine. Celle-ci lui a par ailleurs dérobé le pendentif magique que lui avait confié un vieux prêtre. Elle doit se frayer un passage à travers le château de la Reine pour tenter de s'évader. En chemin, elle retrouvera Ernest mais aussi leur vieil ennemi Jack Freet, lequel a conçu un nouveau plan pour détruire le monde avec l'aide des "profonds" !



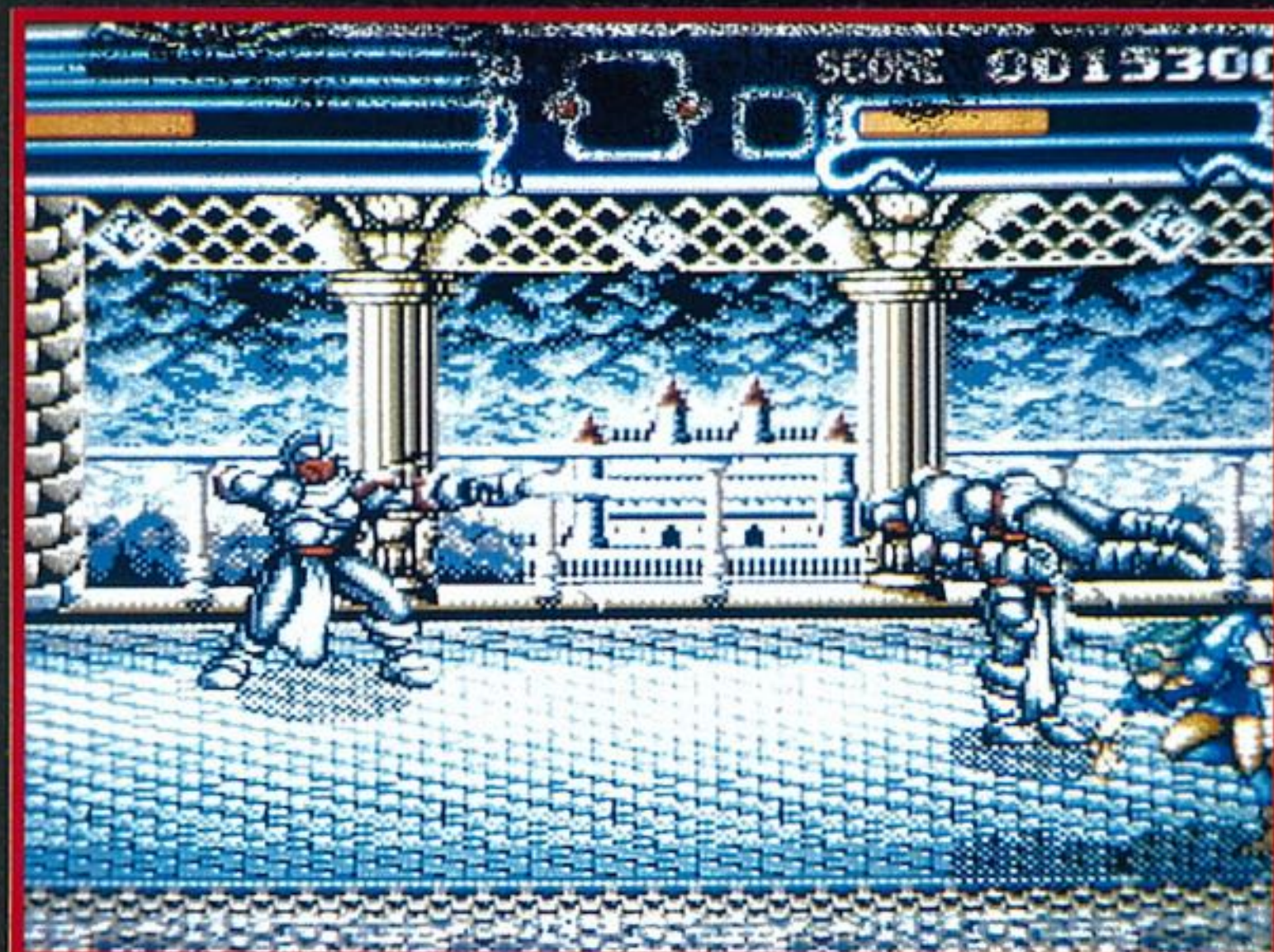
Certains bonus vous permettront de la jouer à la Carl Lewis !

Dernière coiffure à la mode chez les Japonais : d'un goût assez discutable !



Le sabre d'Annet est très efficace.

Vous pouvez utiliser un pouvoir magique qui dégomme tous les ennemis présents à l'écran.



CHOMAKATAISEN DRAGON CHAN

Dragon Chan est un petit Dracula. Se trimbalant dans une sorte de guimbarde sur laquelle est perchée un... dragon, il parvient dans une contrée où ses talents de désenvoûteur vont être mis à rude épreuve. Ses forces sont matérialisées par des fruits et les gousses d'ail sont bien évidemment ses adversaires! La puissance des sorts de magie qu'il utilise s'accroît au

fur et à mesure de la découverte de nouveaux bonus. Le jeu, qui n'en est encore qu'au tout début de son développement, reprend un peu l'aspect de Legend of Zelda, avec un paysage vu en perspective trois quarts et des décors aussi précis que mignons. Aura-t-il le même succès? C'est encore bien tôt pour le dire, mais les débuts sont sans conteste prometteurs.



La voiture abracadabrante de Dragon Chan.



Frankenstein est-il là pour vous aider ou pour vous massacrer?



Il faut combattre les gousses d'ail ou les éviter.



Attention aux lances qui surgissent sous vos pas!

L'araignée vous attend au fond de sa toile.

Les poings du chevalier sont des espèces de missiles.

Vos coups sont redoutables, mais leur portée reste faible.



Deux sales bêtes vous attendent.



ROLLING THUNDER III

Ce nouveau volet des aventures de l'agent Jay reprend les caractéristiques des épisodes précédents. Meilleur élément de la World Criminal Organization, c'est à vous qu'échoit la redoutable mission de démanteler le réseau de terroristes Geldra. Ce mouvement ne vous est pas inconnu puisque c'est contre lui que vous vous étiez battu dans les précédents épisodes de la série. Une fois encore, les membres de Geldra sèment la terreur un peu partout dans le monde...

Rolling Thunder III reprend l'interface de la seconde version. De nouvelles armes font leur apparition, fournissant à Jay une puissance de feu non négligeable. Lors de certains niveaux, il prend les commandes d'une série d'engins, du jet-ski à la moto. De même, des zones cachées et un système de mots de passe permettent de reprendre le jeu ultérieurement. Bref, Rolling Thunder III offre dix niveaux d'action pure, durant lesquels il vous faudra traquer du terroriste à tout va.



Dès le premier niveau, vous vous retrouverez dans le vif du sujet. Il faudra se frayer un chemin à coups de bazooka.

Niveau 4: dans des décors proches des précédents épisodes de Rolling Thunder, l'action se déroule sur deux niveaux.



Cette course poursuite infernale à moto fait partie des nouveautés intéressantes de Rolling Thunder III.



Au niveau 6, vous piloterez un jet-ski et devrez tirer sur vos adversaires tout en sautant par-dessus des mines flottantes!



SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise peritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise peritel + 2 manettes + Mario IV 1 290 F
SUPER NES USA + Prise peritel + 1 manette + Street fighter 2 1 490 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F
SUPERSCOPE 529 F

ADDAMS FAMILY	495,00	PILOT WINGS	449,00
ADDAMS FAMILY 2	495,00	PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
AMAZING TENNIS	495,00	POWER MOVES	495,00
BATMAN RETURN	TEL	PUSHOVER	495,00
BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00	Q BERT 3	495,00
BATTLETOADS	TEL	RACE DRIVIN	399,00
BEST OF THE BEST	495,00	RAMPART	495,00
BULL VS BLADERS	495,00	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	ROAD RIOT	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	ROBOCOP 3	549,00
CHESTER CHEETAH	549,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
CHUCK ROCK	465,00	SIM CITY	469,00
COOL WORLD	495,00	SIM EARTH	549,00
CONTRA III	495,00	SIMPSON'S NITEMARE	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SIMPSON'S KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SKULJAGGER	495,00
FIRE POWER 2000	495,00	SONIC BLASTMAN	495,00
GAME GENIE (SNES)	549,00	SOUL BLAZER	549,00
GOAL	495,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
GODS	495,00	SPANKING QUEST	490,00
GUN FORCE	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
JAMES BOND JR	495,00	STREET COMBAT	TEL
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER BATTLE TANK	469,00
JOE & MAC	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
KABLOO EY	495,00	SUPER GOAL	495,00
LETHAL WEAPON 3	495,00	SUPER STRICKE EAGLE	TEL
MARIO PAINT + souris	590,00	SUPER VALIS IV	TEL
MICKEY MISTICAL QUEST	539,00	SUPER WRESTLEMANIA	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	TERMINATOR	TEL
MISTICAL NINJA	495,00	TERMINATOR 2	TEL
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	THE DUEL	495,00
NBA BASKET BALL	495,00	TOM & JERRY	495,00
NHLPA 93	495,00	TURTLES IV	549,00
OUTLANDER	TEL	WARP SPEED	495,00
OUT OF THIS WORLD	495,00	WINGS COMMANDER	539,00
PHALANX	495,00	WINGS 2	495,00
		X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	TEL	MARIO KART	449,00
ACTRAISER	395,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ARCANA	349,00	PIT FIGHTER	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBAL	250,00	POPULOUS	299,00
DESERT STRIKE	449,00	STREET FIGHTER II	579,00
FINAL FIGHT	449,00	SUPER R TYPE	299,00
F ZERO	390,00	UN SQUADRON	449,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	YS III	390,00
GRADIUS III	299,00	ZELDA 3	399,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 79 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY** 329 F

☞ **MANETTE PRO 5 :** 349 F
 6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET
 SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM

☞ **MANETTE PRO 3 SANS FIL :** 199 F
 POUR MEGADRIVE

SUPER NINTENDO / DRAGON'S LAIR 549,00 F

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 89 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL 1 790 F
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX

STAR FOX	TEL	POPULOUS II	TEL
ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	POWER ATHELETE	549,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	RAMNA 1/2	TEL
ALIEN VS PREDATOR	549,00	RAMNA 1/2 PART 2	TEL
COMBATRIBES	549,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
CONTRA SPIRIT	495,00	ROYAL CONQUEST	490,00
COSMOGANG THE VIDEO	549,00	RUSHING BEAT 2	590,00
FATAL FURY	590,00	SKY MISSION	495,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
HUMAN GP	TEL	SUPER PANG	490,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER STAR WARS	549,00
LOONEY TOON	495,00	SUPER TETRIS	549,00
MICKEY MAGICAL ADVENTURE	539,00	SWIV	549,00
OUT OF THIS WORLD	490,00	TINY TOON	549,00
PARODIUS	495,00	TOP RACER 2	TEL
PHALANX	495,00	VALKEN	549,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA 350 F	ROCKETTER 199,00
AXELAY 449,00	RUSHING BEAT 299,00
BRASS NUMBER 395,00	SMASH TV 299,00
CAMELTRY 350,00	SOUL BLADER 250,00
CASTLEVANIA IV 299,00	STREET FIGHTER II 590,00
DINA WARS 290,00	SUPER CUP SOCCER 299,00
HOOK 449,00	SUPER WRESTLMANIA 380,00
LEMMINGS 250,00	TOP RACER 350,00
POPULOUS 250,00	TURTLES IV 449,00

GAME BOY

GAME GENIE 490 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MEGAMAN 2	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MEGAMAN 3	259,00
ALIEN 3	239,00	METROID 2	195,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MICKEY MOUSE 2	195,00
ALLEWAY	195,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALTERED SPACE	150,00	MR DO	239,00
BARBIE	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BATMAN RETURN	239,00	OUT OF GAS	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PIPE DREAM	140,00
BEETLE JUICE	239,00	PIT FIGHTER	239,00
BEST OF THE BEST	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BURGERTIME	195,00	ROBOCOP II	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	ROCKY BULLWINKLE	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	ROGER RABBIT	239,00
CHESSMASTER	239,00	SIMPSON'S	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	SIMPSON'S 2	239,00
DARKMAN	195,00	SOCGERMANIA	195,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOUBLE DRIBBLE	239,00	STAR WARS	239,00
DR MARIO	195,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DUCK TALES	239,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
FERRARI GP	239,00	SUPER RC PRO AM	150,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SWAP THING	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
FOREMAN BOXING	239,00	TERMINATOR II	239,00
GREMLINS 2	220,00	TINY TOON	239,00
HOME ALONE 2	239,00	TOM & JERRY	239,00
HOOK	239,00	TOP GAMES	239,00
HUMANS	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
JETSON'S ROBOT PANIC	239,00	TRACK FIELD	239,00
JOE MAC	239,00	ULTIMA	259,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	WAVE RACE	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
KINGDOM CRUSADE	239,00	WORD ZAPP	239,00
LOONEY TUNES	239,00	XENON 2	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	YOSHI	239,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 890 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 129 F

ALIEN 3	385,00	GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	OUT OF THIS WORLD	TEL
AMAZING TENNIS	TEL	GHOULS N GHOSTS	345,00	PREDATOR 2	399,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	GLOBAL GLADIATOR	425,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00
ATOMIC RUNNER	395,00	G LOC	425,00	POWER MONGER	385,00
AYRTON SENNA GP	395,00	GRAND SLAM	299,00	RISKY WOOD	385,00
BART SIMPSON	385,00	GREEN DOG	379,00	RAMPART	399,00
BATMAN REV. JOKER	385,00	HOME ALONE	385,00	ROAD RASH II	385,00
BIOHAZZARD BATTLE	385,00	INDIANA JONES	385,00	SHINOBI 2	425,00
BULL VS LAKERS	475,00	JAMES BOND	TEL	SIMPSON: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	JAMES POND	285,00	SLIM WORLD	425,00
CHAKAN	395,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
CHUCK ROCK	425,00	JOHN MADDEN 93	425,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	J. MADDEN 92	299,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
CRUE BALL	345,00	LAND STAIKER	449,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRYING	345,00	LEMMING	425,00	TALE SPIN	385,00
DESERT STRIKE	395,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	TAZMANIA	389,00
DRAGON EYES III (SHANGHAI)	250,00	LITTLE MERMAID	379,00	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	T2 : ARCADE GAME	425,00
EUROPEAN CUP SOCCER	425,00	MENAGER + cartouches 6 jeux	469,00	THUNDER FORCE IV	395,00
FANTASIA	249,00	MICKEY CASTLE	249,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
FATAL FURY	TEL	MICKEY ET DONALD	385,00	TMNT : HYPERSTONE HEIST(60Hz)	425,00
FERRARI GP	345,00	NHL PA HOCKEY	425,00	USA TEAM BASKETBALL	419,00
FLASHBACK	TEL	OUTLANDER	425,00	WORLD CUP SOCCER	250,00
				WORLD TROPHY SOCCER	425,00

MEGA PROMO !

SONIC 2	329 F	STREET OF RAGE 2	379 F
ALISIA DRAGON	199,00	KID CHAMELEON	190,00
ARROW FLASH	149,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	MERCS	149,00
BADOMEN	190,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BLOCK OUT	129,00	O WING	149,00
CRACK DOUWN	150,00	PHELIOS	190,00
DARIUS II	190,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	RAMBO III (Cartouche française)	199,00
DECAP ATTACK	239,00	ROBOCOD	245,00
DICK TRACY (Cartouche française)	199,00	SAINT SWORD	179,00
DJ BOY (CF)	129,00	SONIC	150,00
EA ICE HOCKEY	295,00	STEEL EMPIRE	190,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	SUPER MONACO GP	199,00
F1 CIRCUS	190,00	SWORD OF SWODAN	149,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TOKI	199,00
GYNUG	150,00	TOE JAM EARL	199,00
HELL FIRE	190,00	UNDEADLINE	190,00
JORDAN VS BIRD	295,00	VERITEX	179,00
KLAX	149,00	WANI WANI WORLD	190,00
		WONDERBOY 3	150,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES.
N'HESITEZ PAS A
NOUS CONTACTER !**

**LIVRAISONS RAPIDES
PAR COLISSIMO**

**COMBO AV + ATOMIC ROBOKID
2 990 F**
CARTE JAMMA : LISTE SUR DEMANDE

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Carte bleue
☐ Contre-remboursement + 35 F

SIGNATURE :

(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL 1 990 F

+ Alimentation 220 V

NEO GEO + PRISE PERITEL 2 490 F

+ NAM 1975 + Alimentation 220 V

ART OF FIGHTING	1490,00
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1390,00
MUTATION NATION	1390,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	TEL
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
VIEW POINT	1490,00
WORLD HEROE	1490,00

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY..ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
OUT RUN	190,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVADER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	245,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F

MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F

+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	450,00
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	489,00
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	489,00
WONDER DOG	450,00



SPLATTERHOUSE III

Vous l'avez découvert dans les films d'épouvante au cinéma. Vous avez retrouvé son clone, Rick, avec délice sur la PC Engine. Vous avez suivi sa migration sur la 16 bits de Sega. Vous avez attendu l'épisode suivant. Et, enfin, cette année, vous allez pouvoir vous préparer fébrilement à affronter le troisième épisode de la série la plus gore des jeux vidéo! Ricky revient, avec son masque de joueur de hockey, sa batte de base-ball et sa tronçonneuse! Son style très particulier est toujours aussi efficace, quoiqu'un peu sommaire. Cognant comme une brute sur les apparitions monstrueuses qui surgissent à chacun de ses pas, il progresse à travers une marée de membres tranchés et

de flots d'hémoglobine. Le scénario reste quasiment identique aux épisodes précédents: il doit traverser tous les niveaux correspondant à une maison, repaire des forces du Mal, afin de délivrer sa famille. Eh oui! ami lecteur, cette fois-ci, on a échappé au coup de la petite amie enlevée qu'il faut délivrer au profit d'un scénario nettement plus subtil: vous devez protéger votre famille! Et dire que, au Japon, le responsable de ces âneries porte le titre de scénariste... Les nouveautés du jeu concernent surtout la possibilité de bénéficier de mots de passe, d'utiliser de nouvelles armes et de terminer le jeu de plusieurs façons. Un épisode somme toute moins linéaire que les précédents.



Une particularité de cette nouvelle version de Splat House: Ricky subit des transformations "hulkesques" qui augmentent sa puissance de frappe.



Ricky en transe: des ectoplasmes sortent de son corps et balaient avec violence les monstres alentour.

Au mieux de sa forme, Ricky empoigne les "problèmes" à bras-le-corps. Ce monstre n'aura plus jamais besoin de rendre visite à son dentiste...

Les décors sont plus beaux que dans le deuxième épisode des aventures de Ricky, et toujours à forte dominante d'hémoglobine.



L'ACCOLADE DE BUBSY A TOUS LES TOONSMANIAQUES

Bubsy est un drôle de chat qui risque de faire beaucoup de bruit cette année.

De l'avis d'Accolade, ce jeu se situe entre Sonic et Tazmania, avec de nombreux clins d'œil à Tex Avery, le maître du dessin animé humoristique. Des références de premier choix! L'aventure de ce félin qui déteste l'eau mais adore les pelotes de laine se déroule sur seize niveaux dont cer-

tains peuvent atteindre la taille de trente écrans de long sur dix de haut. Le bondissant animal se débarrasse de ces adversaires en leur sautant dessus, plane dans les airs et fait des bonds de kangourou qui se serait dopé aux anabolisants. L'humour et l'originalité sont les points forts de ce jeu de plates-formes. Bubsy verra le jour sur Megadrive et Super Nintendo courant mars/avril.



La capsule du tube retombe sur le premier chat qui tenterait de descendre. Il faut attendre qu'elle soit en l'air pour se précipiter à l'intérieur du tube.

Pour éviter de s'écraser au sol, le chat utilise la technique du vol plané.



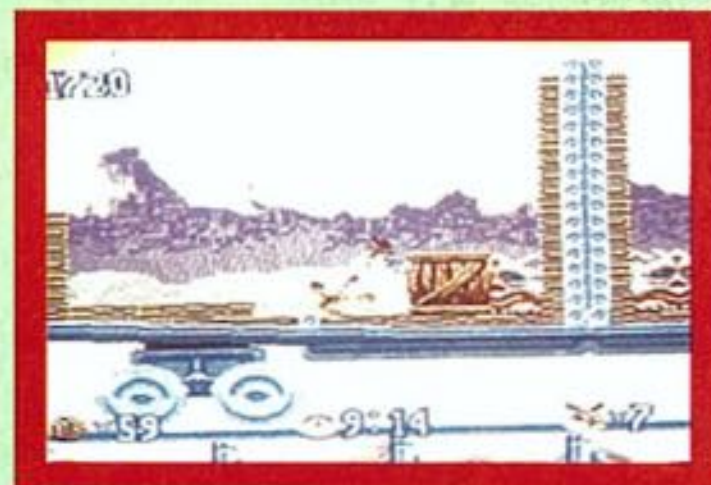
En voiture Simone et roulez petits bolides!



Les chats n'aiment pas l'eau, mais est-ce une raison pour inverser l'écran lorsque Bubsy y plonge? L'effet, en tout cas, est superbe.



Pour tuer les ennemis, Bubsy doit leur sauter sur le crâne. Le cou de la girafe semble bien supporter le choc.



Le chat d'Accolade fait des bonds de kangourou, plane, et pousse aussi certains objets.



Bubsy n'a pas le pied de cheminot. Voilà ce qui arrive quand on resquille pour une place de chemin de fer!



On croit rêver: un requin des sables joue aux dents de la mer avec Bubsy!

NEWS

LA TELE-CONSOLE

Avez-vous déjà entendu parler de la télé Super Famicom ? Il s'agit d'une télévision conçue par Sharp qui dispose sur le dessus d'une fente pour l'introduction de cartouches Super Famicom. Cette idée ingénieuse peut rendre bien des services : en effet, si papa décide un jour de changer de téléviseur, l'achat d'une console pour Noël devient inutile puisqu'elle est intégrée. Mais vous vous en doutez, la "bête" est réservée au marché japonais. Une société britannique essaie cependant de l'importer outre-Manche... sans grand succès. La raison en est simple : d'une part, le prix est très élevé (1000 £, soit environ 10 000 F) et, d'autre part, le téléviseur est au standard NTSC. Pas question de recevoir les chaînes de télévision ou d'y connecter un quelconque magnétoscope Pal/Secam.

L'intérêt de cet ensemble est donc, pour nous Européens, très limité (une console Super Famicom + un moniteur couleur = 10 000 F), tout au moins tant qu'il n'est pas distribué officiellement et en grande quantité.

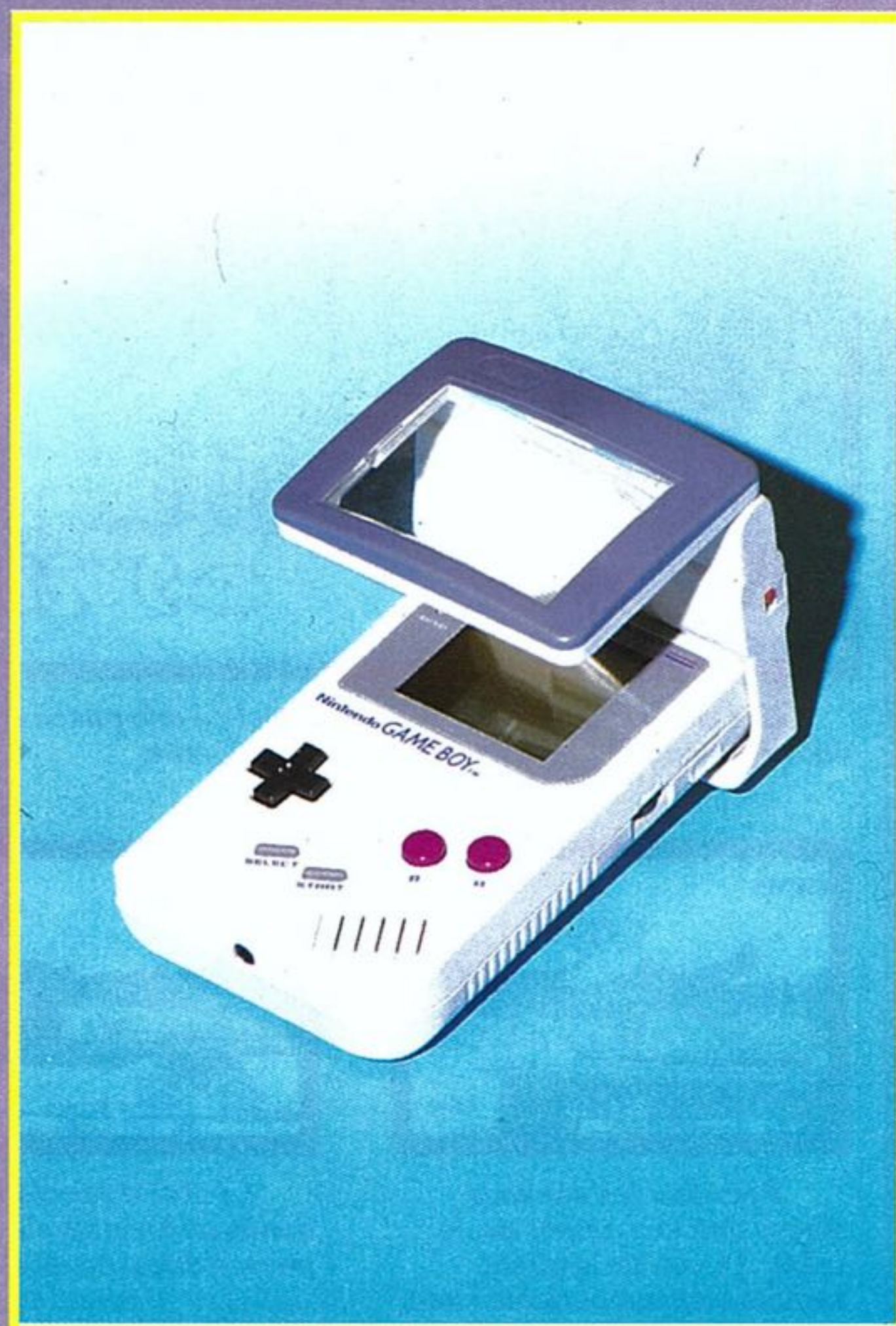
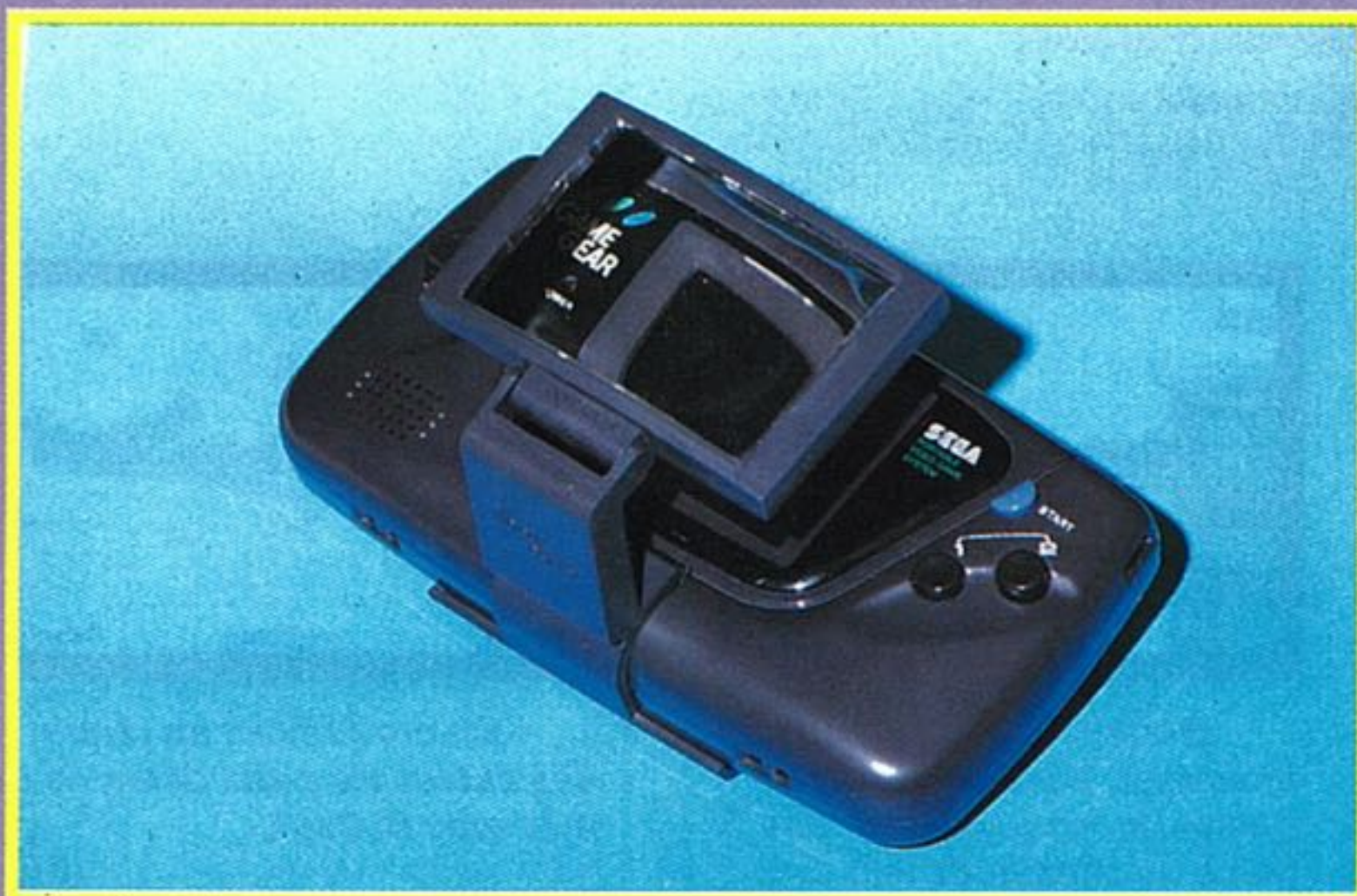


DES LOUPES ET DES CONSOLES

Les loupes pour consoles portables ont leurs avantages et leurs inconvénients. Il convient de ne pas se tromper parmi tous les modèles que l'on peut trouver sur le marché : avec ou sans éclairage (l'éclairage sur la loupe est d'ailleurs inutile pour la Game Gear car celle-ci dispose d'un écran rétroéclairé), avec réglage de la hauteur de la loupe, possibilité ou non de retirer la cartouche sans avoir à enlever la loupe, etc. Celles de Yeno/ITMC ne sont pas révolutionnaires mais offrent un excellent rapport qualité/prix : elles sont commercialisées à moins de 100 F dans la plupart des grandes surfaces.

Le Magnify pour Game Gear est une loupe toute simple : il faut l'enlever à chaque fois que l'on veut changer de cartouche, mais elle paraît de conception suffisamment robuste pour supporter des manipulations fréquentes.

Le Light Master pour Game Boy dispose en plus d'un double éclairage (gauche et droite). Autre bon point : grâce à un mode de fixation astucieux, il peut rester en place définitivement car il n'empêche pas le retrait des cartouches.



HALTE A LA CONSOMMATION DE PILES

Encore une batterie pour Game Boy! Celle-ci est constituée de deux parties: la première se met à la place des piles (ce sont les "accus") et la seconde est un simple transfo qui s'y connecte. En branchant le transfo sur une prise de courant, vous pouvez jouer tout en chargeant la batterie. Et quand on veut se balader, il suffit de déconnecter le transfo de la batterie. L'intérêt évident est qu'elle prend beaucoup moins de place que celles que l'on porte à la ceinture: c'est moins lourd et plus pratique. Cet ensemble de marque Yeno qui porte le nom d'Accumulateur est distribué par ITMC et se trouve dans la plupart des grandes surfaces pour un prix inférieur à 200 F.



NEWS

TETRIS PAS CHER

Saviez-vous que nombreux sont ceux qui n'achètent la Game Boy que pour jouer à Tetris? Devant cette constatation, un fabricant taiwanais a conçu le Game Guy (que l'on peut trouver chez Vidéo Invasion), un jeu électronique comprenant uniquement un clone de Tetris. D'autre part, un mode spécial permet soi-disant de jouer des notes de mu-

sique, mais c'est plus un gadget qu'autre chose.



Quant au jeu proprement dit, la réalisation est loin d'égaler celle de la version Nintendo (Tetris sur Game Boy), mais les non-puristes s'en contenteront car ils retrouveront avec plaisir le principe de ce diabolique jeu de logique. D'autant plus que le prix ne dépasse pas 150 F.

LA K7 VIDEO DE SUPER MARIO

PolyGram Vidéo vient de sortir une cassette du dessin animé Super Mario portant le nom de "Au Pays de Super Mario". Elle contient en fait quatre épisodes distincts de vingt minutes environ chacun. Dans "Mario de Cramalot", Mario tente devenir le roi de... Cramalot. Il a à sa disposition deux armes de choix pour l'aider contre

l'infâme Koopa: le débouché évier en or et l'Excalibar, une "épée très spéciale".

"Le Tapis magique" invite nos deux super-héros (Mario et Luigi) à arracher la Princesse aux griffes du terrible Koopa. La tâche est ardue, d'autant plus que la lampe d'Aladin qu'ils ont trouvée ne leur est pas d'un grand secours: le bon génie qui s'y trouve fait tout de travers!

Dans "C'est Beau l'Amour", Koopa laisse sa place à la redoutable et très grosse Rotonta. Le but du jeu consiste à se débarrasser de cette dernière qui, ayant ingurgité un philtre d'amour, est tombée follement amoureuse de Mario!

Enfin, dans "Deux Plombiers et un Couffin", notre équipée sauvage tombe sur une fontaine de Jouvence dont Koopa tente de détourner les effets pour mettre en œuvre ses sinistres desseins. Malgré le côté quelque peu moralisant de cette dernière histoire, j'ai vivement apprécié cette cassette: les voix sont bien doublées, les dessins animés sont bourrés de gags (le tapis magique dispose d'une carrosserie comme une véritable voiture, le bon génie de la lampe d'Aladin est en fait "une bonne génie", les héros éliminent leurs adversaires en leur sautant dessus comme dans le jeu vidéo, etc.) et, surtout, l'animation est ponctuée de bruitages provenant de la cartouche de jeu, ce qui donne parfois l'impression qu'on est en train de jouer! Si vous êtes fans de Mario, vous pouvez acheter les yeux fermés. "Au Pays de Super Mario" coûte 105 F environ et est disponible dans les grands magasins spécialisés (FNAC, Virgin, etc.).

AU PAYS DE SUPER MARIO

VENEZ AU PAYS DE SUPER MARIO REJOINDRE VOS AMIS LUIGI, LA PRINCESSE ET LE CHAMIGNON.

4 AVENTURES DE SUPER MARIO DANS CETTE VIDÉOCASSETTE :

- MARIO DE CRAMALOT**
Grâce à son débouché évier d'or aux pouvoirs magiques, Super Mario devient le roi de Cramalot.
- LE TAPIS MAGIQUE**
Pour libérer le royaume de la Princesse du terrible Koopa, Super Mario et Luigi font appel à la lampe d'Aladin et ses célèbres pouvoirs magiques.
- C'EST BEAU L'AMOUR**
L'affreuse sorcière a mis au point un filtre d'amour afin de rendre le Prince Pompadour fou amoureux de la grosse Rotonta. Heureusement Super Mario est là!
- DEUX PLOMBIERS ET UN COUFFIN**
En route pour la fontaine de jouvence, Super Mario, Luigi et la princesse rencontrent l'abominable Koopa qui tente d'en détourner les effets pour son funeste usage.

CDV 12 PY 705 086048.3
DURÉE : 1 HEURE env.
PolyGram Video

AU PAYS DE SUPER MARIO

Le dessin animé

NEWS

LA SAGA DES JOYSTICKS

Et c'est parti pour un tour d'horizon des dernières manettes ! Au programme, une pour Megadrive et quatre pour Super Nintendo. Je vous ai même dégoté une "spéciale Street Fighter II" en version limitée. Mais cessons d'ergoter et regardons ces bijoux de plus près.

Commençons avec la seule manette pour Megadrive, signée Konix. La société britannique Konix est une référence dans le domaine des joysticks. Elle s'est fait un nom il y a quelques années (au temps des micros) avec le Speedking, une manette à

microswitches très ergonomique mais exclusivement réservée aux droitiers. Elle nous propose aujourd'hui Power Pad, un joypad qui ressemble comme deux gouttes d'eau à celui d'origine. Mais



en le regardant de près, on découvre quelques améliorations. À côté du bouton bleu s'en est greffé un second : il permet de basculer en autofire les trois boutons de feu. Une LED rouge située au-dessus de chacun d'eux s'allume selon qu'ils sont en autofire ou non. Au dos, deux petites encoches permettent de positionner ses annulaires plus confortablement que sur celui de base. Enfin, un stick à visser sur la croix multidirectionnelle est fourni. Ce dernier est un peu trop long, ce qui fait que la manipulation avec le pouce est délicate. Il vaut mieux l'utiliser en le tenant avec le pouce et l'index, mais dans ce cas, la main gauche perd le bénéfice des avantages ergonomiques cités ci-dessus. Cela n'empêche pas que le Power Pad est un très bon joypad qui remplacera avantageusement celui d'origine si vous avez besoin d'acheter une seconde manette, d'autant plus que son prix est inférieur à 130 F.

Les modèles qui suivent sont dédiés à Super Nintendo. Après l'éditeur Imagineer avec le Game Commander (voir Consoles+ n°16), c'est au tour du japonais Asciiware de sortir un joypad. Logiquement appelé Ascii Pad, il possède un bouton de ralentissement et un commutateur de tir automatique à double position (Autofire et Turbo) pour chacun des quatre boutons de feu, ainsi que pour les deux bou-



tons d'index L et R. Une bonne manette dont les qualités sont comparables à celles du Game Commander. Prix : 159 F.

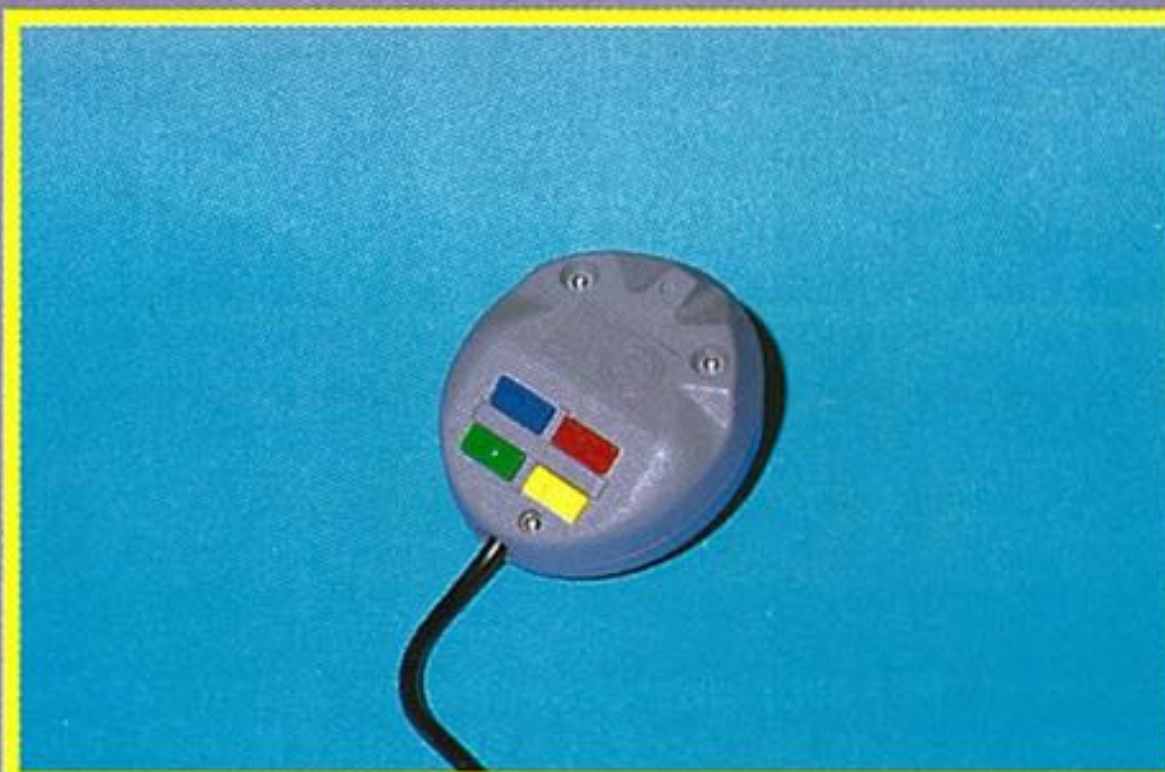
Le Honey Bee m'a séduit par sa forme qui évoque celle du joypad de la Megadrive, mais le fait que sa tranche soit plus mince rend sa prise en main plus agréable. Les boutons viennent se glisser sous les index tout naturellement. Comme tous les autres, il est équipé d'un bouton de ralenti et de six commutateurs de tir automatique (un

pour chaque bouton de feu). Prix : NC.

Le joystick Super L5 est sans doute le plus original. Il a été conçu pour être utilisé d'une seule main. D'un côté figurent les quatre boutons de feu et,



de l'autre, la croix multidirectionnelle et les quatre boutons Start, Select, L et R. Mais je vous l'avoue, à part son côté rigolo, le Super L5 ne m'a pas convaincu. Je me suis astreint à un apprentissage d'au moins une heure : rien à faire, la main gauche vient inmanquablement au secours de la droite. Et, selon les boutons de feu sollicités, la manipulation du



Super L5 avec les deux mains relève carrément de l'acrobatie. A essayer... pour voir ! Prix : 190 F.

Enfin, en voilà un que vous n'êtes pas prêt de trouver en

France puisqu'il est fabriqué par une compagnie anglaise, celle-là même qui importe outre-Manche la télé Super Famicom.

Conçu pour être utilisé exclusivement avec Street Fighter II, il est composé des mêmes éléments (manches et boutons) que ceux qui équipent les bornes d'arcade. Quant à la partie du dessus, aux couleurs de SF II, elle est achetée directement auprès du fabricant de la borne d'arcade SF II. Au final, ça donne un très bel (et très bon) ensemble. Mais en raison de sa production artisanale, son prix le réserve à très peu de fans : 150 £, soit environ 1 500 F !



GENERAL EST DE RETOUR

Général Vidéo est une boutique parisienne fort connue des amateurs de micro : les nombreuses promos et le vaste choix en faisaient un lieu très fréquenté il y a quelques années, surtout le samedi après-midi.

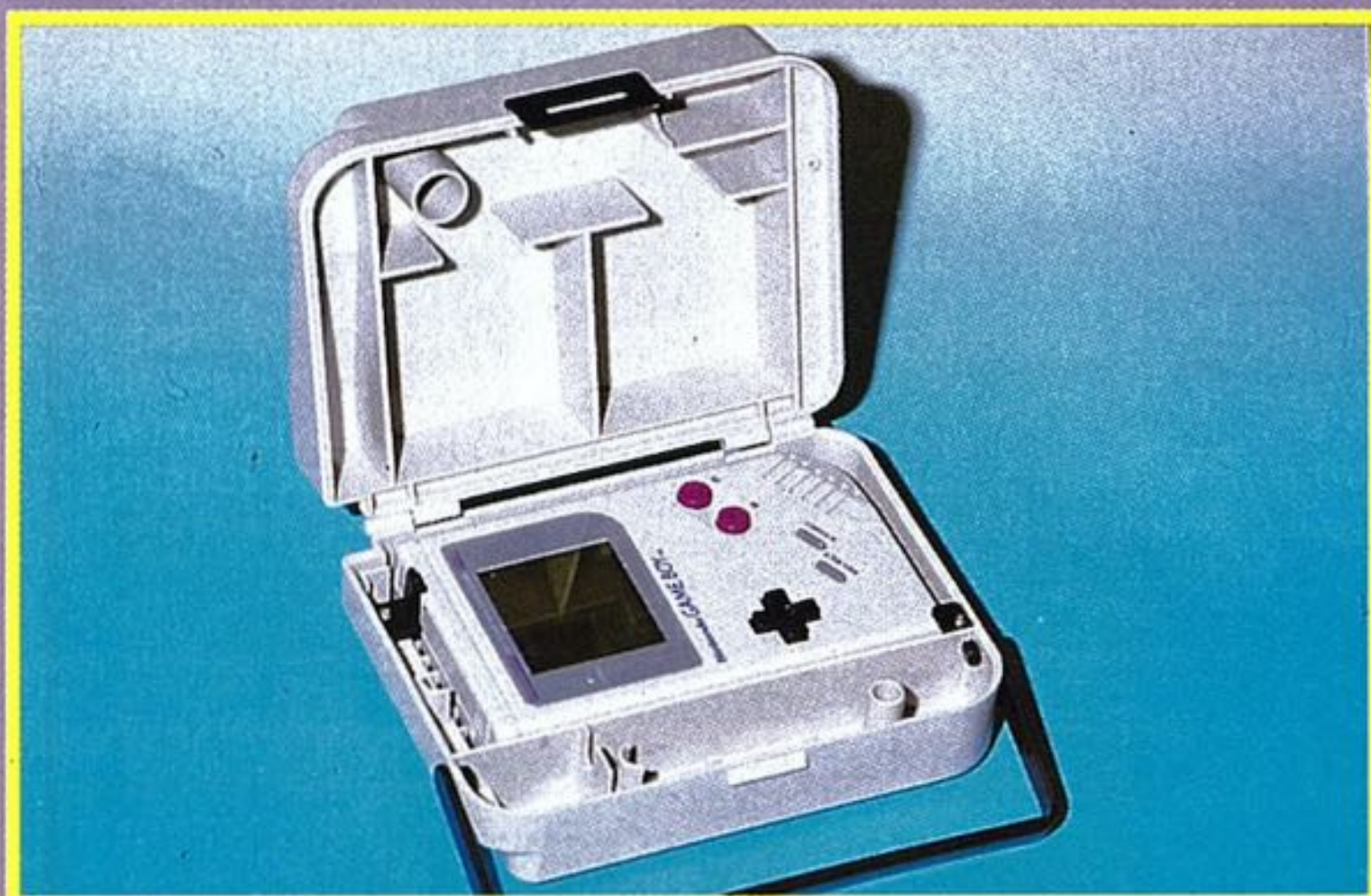
Fermée depuis un an, elle vient de rouvrir à la même

adresse : 10, boulevard de Strasbourg, 75 010 Paris.

Compte tenu de l'évolution du marché, on y trouve maintenant plus de consoles qu'à l'origine.

Je vous promets d'y faire un tour très prochainement et de vous parler de toutes les affaires qu'on peut y faire.

DES SACOCHES ET DES BOITES

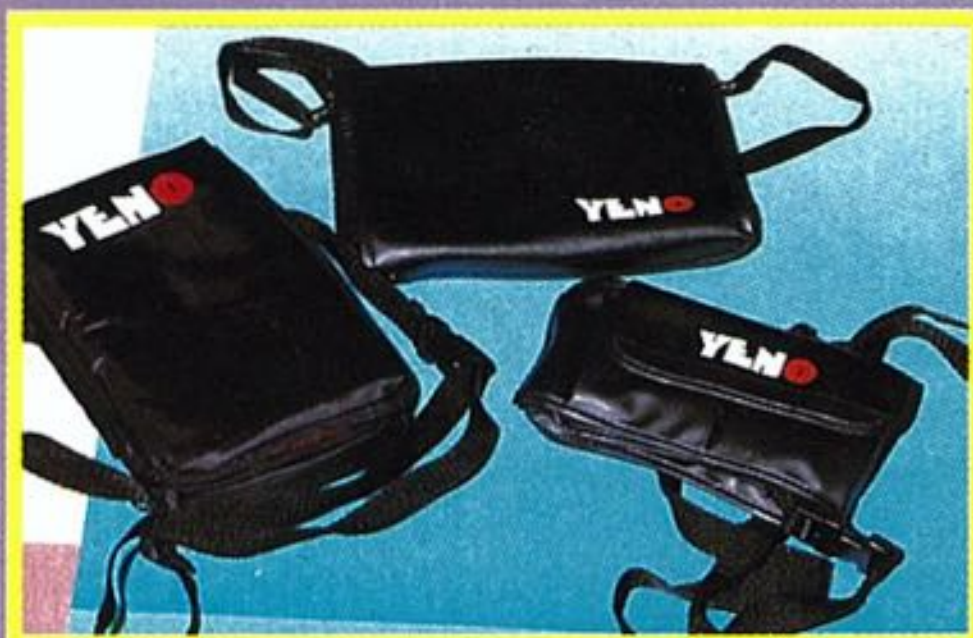


Le Game Boy et la Game Gear bénéficient de nombreux accessoires. Les sacoches et autres boîtes en sont une petite partie. En voici toute une collection distribuée par ITMC/YENO.

Commençons par la Game Box pour Game Boy. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une boîte rigide qui permet de ranger Game Boy, écouteurs, câble de

connexion et deux cartouches. La Mallette de transport pour Game Boy peut recevoir, en plus, une loupe ainsi qu'une batterie et son chargeur. Il existe également deux sacoches pour Game Boy et Game Gear, toutes simples, qui épousent la forme de la console portable (on laisse la console dans la sacoche quand on y joue) tout en admettant, dans le rabat, une ou deux cartouches. Enfin, la Game Boy bénéficie d'un autre modèle plus sophistiqué, matelassé, où six cartouches peuvent se loger.

Tous ces produits, qui semblent de bonne confection, sont vendus en grande surface à des prix n'excédant pas 100 F.



Vente par
Correspondance
de Cartouches
pour Consoles

51, chemin de l'Altenberg - Tél: 88-08-20-70
67140 BARR - Fax: 88-08-06-00

Super N.E.S.

Amazing Tennis	515
Axelay	450
Best of the Best	495
Castlevania IV	540
Contra III	510
Desert Strike	515
F-Zero	440
Final Fight	470
Mickey Magical Quest	590
Out of this World	525
Populous	420
Prince of Persia	450
Street Fighter II	570
Turtles IV	480
Zelda III	430

Lynx

Basket Brawl	340
Block Out	250
Chip's Challenge	250
Klax	310
Kung Food	340
Shadow of the Beast	340

Néo-Géo

Art of Fighting	1370
Baseball Stars II	1150
Eight Man	830
Fatal Fury	970
Football Frenzy	970
King of the monsters II	1190
Last Resort	1160
Ninja Combat	780
Thrash Rally	960
World Heroes	1370

Megadrive

Alisia Dragon	295
Aquatic Games	370
Bulls vs Lakers	400
Chuck Rock	410
Desert Strike	380
Ecco the dolphin	460
F-22 Interceptor	380
Lemmings	445
LHX Attack Choper	380
NHLPA Hockey 93	380
Robocod	450
Sonic the Hedgehog	410
Super Monaco GP II	300
Team USA Basketball	380
Wonderboy V	420

* Ces titres nécessitent un adaptateur

Nec Super CD-Rom

Baby Joe	450
Bonanza Bros	455
Builder Land	450
Loom	450
R-Type Complete	450
Rayxamber III	450
Shadow of the Beast	450
Star Parodier	450
Super Pro-Baseball	455
Super Raiden	450

Pour d'autres titres, n'hésitez pas à nous consulter au 88-08-20-70.

Pour commander, découpez ce bon et renvoyez-le accompagné de votre règlement à SCROLLING

- 51, chemin de l'Altenberg - 67140 BARR - ou téléphonez au : 88-08-20-70.

Nom-Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal : Téléphone :

Titres :

..... Total :

- Lynx ☐ Game Gear ☐ Game Boy ☐

Frais de Port : Normal 20 F ☐

- Master-System ☐ Megadrive ☐

Colissimo 25 F ☐

- Super Nintendo E.S. ☐ Nintendo E.S. ☐

- Néo-Géo ☐ PC Engine ☐ PC Engine-CDROM ☐ Super-CDROM ☐

Paiement par : Chèque ☐ Mandat-lettre ☐ ☐ Contre-Remboursement (+26 F)

Carte-bleue ☐ N° : Signature : Total à payer :

Date d'expiration :/...../.....

☐ Je désire recevoir votre catalogue

SUPERSCOPE

Un joypad, c'est bien. Cela permet de prendre son pied sur Sonic ou SF II. Mais, pour les jeux de tir, même si cet ustensile est très pratique, il ne correspond pas vraiment au mouvement naturel: épauler, viser, tirer. Les constructeurs de bornes d'arcade l'ont compris depuis longtemps, et malgré leurs réalisations souvent bâclées, les Operation Wolf et consorts ont eu un grand succès. Sega et Nintendo, qui ne pouvaient pas rester les bras croisés, se sont donc lancés tous deux à l'assaut des consoleux. Qui a été le premier à en avoir l'idée? Et qui, de la poule ou de l'œuf...

Contrairement à son concurrent, le Nintendoscope nécessite à chaque mise en route une phase de réglage. Il suffit en fait de viser deux fois le centre de cette mire. C'est un peu astreignant, mais la précision est à ce prix.



Si le Menacer est un petit pistolet, le Superscope (que j'abrégierai en "Scope") est un véritable bazooka! Autre différence: il permet de viser avec une très grande précision. C'est heureux, car aucun curseur ne vient aider la visée. Il se pose sur l'épaule, et même s'il entraîne, du fait de la position penchée de la tête, une certaine fatigue à brève échéance, il est infiniment plus agréable à utiliser que son concurrent. Là aussi, un récepteur doit être connecté à la console, et une mire permet de centrer le tir à l'allumage. Cette manœuvre, qui ne prend que quelques secondes, doit en revanche être répétée à chaque Reset. C'est toujours plus pratique que sur le Menacer, pour lequel il est nécessaire d'aligner le viseur de plastique souple sur le curseur qui apparaît à l'écran.

NINTENDOSCOPE

LE CHOIX D

LE SUPERSCOPE



Les jeux de tir du Scope sont assez réussis graphiquement, mais ne présentent qu'un intérêt très limité. Dans le premier, vous devez détruire des missiles qui traversent l'écran de droite à gauche. Dans le second, il s'agit de détruire (encore!) les avions et les missiles dans un scrolling en profondeur. Quant au troisième, il faut y détruire les aliens qui arrivent de tous les côtés. Pour le quatrième, no comment...

troisième, il faut y détruire les aliens qui arrivent de tous les côtés. Pour le quatrième, no comment...



La cartouche qui accompagne le Superscope se compose de jeux de deux styles différents: d'une part, deux variantes de Tetris et, d'autre part, quatre jeux de tir franchement idiots (mais jolis). Le plus intéressant de ces jeux est le Tetris "A". Des pièces arrivent de gauche à droite et viennent s'empiler sur le bord droit. Il s'agit de réaliser des lignes verticales, ce qui les fait disparaître. Vous disposez pour cela de missiles qui vous permettent de détruire des morceaux de pièce.

QUELS LOGICIELS?

La cartouche qui l'accompagne, vous l'aurez compris, ne propose qu'un jeu sympa sur le lot: un Tetris remanié dans lequel il faut détruire des morceaux pour pouvoir remplir des lignes. Mais même celui-ci ne casse pas des briques (!): il n'existe pour l'instant aucun jeu qui exploite réellement les capacités du Scope.

SEGA MENACER LES ARMES !

MENACER

LE MENACER



Composé de trois parties, le Menacer est, à la base, un pistolet de forme futuriste auquel on peut adjoindre un manche (pour épauler) et un viseur (en théorie, pour viser). Il communique avec la console par le biais de rayons infrarouges, un récepteur dédié devant être pour cela connecté sur le second port joypad. Comme son concurrent, il souffre de défauts importants. Le premier, c'est qu'il est impossible de viser. Pour la petite histoire, quand le Menacer est arrivé à Consoles+, je me suis empressé de l'épauler pour juger de sa prise en main (mais non, Robby, ce n'était pas seulement pour frimer avec!). Quelle surprise de voir qu'il m'était impossible de mettre les yeux en face des trous! D'autres, les incrédules, ont tenté après moi cette expérience. Fusil épaulé, vous pouvez juste, avec moult difficultés et contorsions, viser d'un œil. Et ce, quelles que soient votre taille et votre carrure. Autre possibilité: poser le manche sur la poitrine, mais je décline toute responsabilité quant aux douleurs du sternum qui ne manqueront pas d'en résulter. Reste à utiliser le Menacer comme un pistolet, avec l'aide du curseur qui se balade à écran...

FORMATION EN CARRE

Les jeux accompagnant le Menacer sont inintéressants au possible. Un casse-brique bizarroïde, un tir sur aliens, un dégomme-bestiole, un casse-soldat... Rien de bien folichon! Les réalisations sont un cran en dessous de celles de son concurrent mais, en ce qui concerne l'intérêt, ils sont parfaitement équivalents...



ET LES JEUX ?

Le gros avantage du Menacer, c'est qu'il dispose, au moment où j'écris ces lignes, d'un jeu qui exploite ses possibilités: Terminator 2. S'il manque singulièrement de variété, il permettra aux acquéreurs (malheureux) de cet accessoire de se sentir moins abandonnés. Malheureusement, le curseur tremble d'autant plus qu'il y a davantage de sprites à l'écran, et le jeu devient impraticable pendant la séquence de la jeep (alors qu'au joypad, cela ne pose pas de problème). Avec votre Menacer, vous est livrée une cartouche de six jeux débiles (casse-brique, dégomme-monstre, etc.). Aucun ne propose de scrolling en profondeur (comme Op. Wolf) et le seul qui m'ait semblé présenter un quelconque intérêt est une balade dans les rues, des cibles apparaissant de temps à autre. On oublie cette cartouche vite fait...



▲ Ce tir sur cible est le seul jeu accompagnant le Menacer qui présente un (petit) intérêt. L'écran scrolle horizontalement et des cibles apparaissent. Seules certaines d'entre elles doivent être abattues.

TERMINATOR 2

C'est le premier jeu édité pour ce nouveau périphérique de la Megadrive. Il faut tirer sur tout ce qui bouge, c'est tout. La réalisation est correcte, mais il est regrettable que le curseur de visée tremble quand il y a beaucoup de sprites. Au point qu'il est plus agréable de jouer au joypad qu'au Menacer! A quand Operation Wolf?



EN GUISE DE CONCLUSION

Tant que des jeux comme Operation Wolf ne seront pas disponibles, acheter l'un de ces accessoires paraît prématuré. Les jeux fournis sont inintéressants au possible, et quant au seul jeu disponible sur Megadrive tirant parti du Menacer, allez donc voir ce que le Killer en pense. Du point de vue technique, le Scope de Nintendo est plus précis et plus agréable à utiliser, mais il est aussi plus cher. Et il est désolant de voir que Nintendo (comme Sega) se préoccupe plus de sortir un accessoire cher et inutile que de proposer des jeux qui en exploitent les possibilités... Bon, j'arrête là, vous connaissez maintenant le fond de ma pensée: n'achetez ni le Menacer ni le Nintendoscope tant qu'il n'existera pas de jeux qui puissent vraiment en tirer parti. Eh! Mr Sega, n'avez-vous pas, parmi vos techniciens, des gens capables d'élaborer un Menacer permettant de viser AVEC LES DEUX LUNETTES? Tel quel, il fait un peu ridicule... Wieklen le nain borgne...

GAME OVER

Game Over est une nouvelle rubrique qui illustre en photos la fin ou des séquences particulièrement marquantes d'un jeu. Cela vous permettra de frimer dans la cour de récré ou tout simplement de revoir certaines séquences d'un jeu sans avoir à le recommencer dans son intégralité. Pour ce mois de février, Consoles+ vous dévoile enfin les séquences finales de ce sublime jeu qu'est Street Fighter II sur Super Famicom.

STREET FIGHTER II

Tout d'abord, il faut savoir qu'il existe une séquence de fin différente pour chaque personnage. Tous les combattants ont une histoire que vous découvrirez en allant vaincre le dernier boss, l'infâme Mister Bison. La fin complète n'est accessible qu'au niveau de difficulté maximal (le niveau 7), en n'ayant jamais perdu une manche et sans changer de personnages. De plus, il faudra remporter ce challenge en un temps limité.

RYU

Ryu reste modeste et refuse le titre...



Il préfère retourner au pays du Soleil-Levant...

... où il continue à s'entraîner durement.



KEN

Ken retrouve sa douce et tendre...



... avec laquelle il va enfin se marier!

CHUN LI

Chun Li a enfin vengé la mort de son père



FINAL FIGHTER II

GAME
OVER

HONDA

► Honda
explose de
joie en
battant Vega.



◀ Après ce
terrible
effort...

► ... le
réconfort
d'un
délicieux
repas.



◀ ... et reprend une
vie normale.

DHALSIM

► Toujours des
positions
étranges, ce
Dhalsim!



◀ Enfin une vie
normale
après un
combat sans
merci.

BLANKA

► Miracu-
leusement,
Blanka
retrouve sa
mère.



◀ Quel moment
émouvant!

**GAME
OVER**

STREET FIGHTER SUIVANT

ZANGZIEF



◀ Zangief reçoit les félicitations de Gorbatchev.

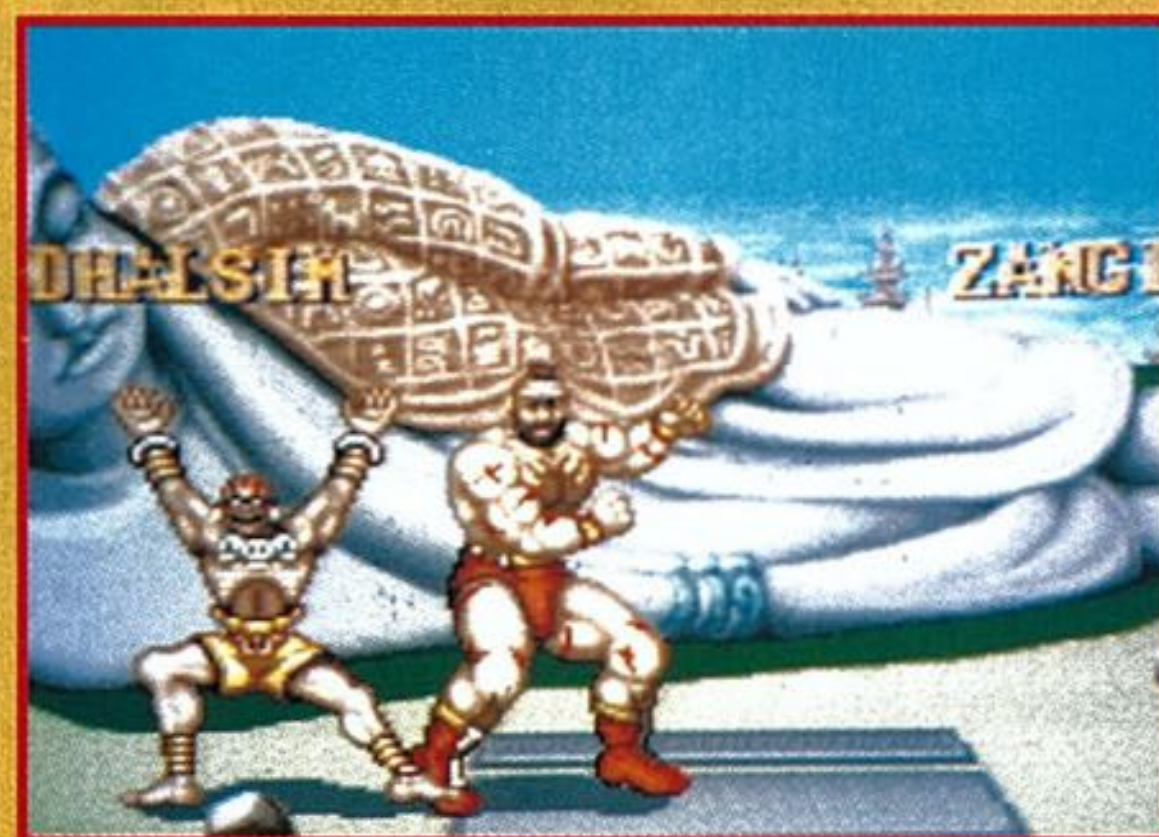


▶ Un petit moment de détente...



◀ ... avant le retour au pays.

CONGRATULATIONS



A partir du mode 3, on a droit en plus à une séquence supplémentaire qui comprend tous les personnages.

GUILE

▼ Guile, furieux, veut carrément liquider Vega.



◀ Heureusement, sa famille est là.

FIGHTER II

ite

GAME
OVER



CONGRATULATIONS!

PRESENTED BY
CAPCOM

もっと技をみがいて 強くなれ!!
ごみのちようせん まっているぞ....

▲ Voilà ce qui arrive lorsqu'on finit le jeu dans les modes 0,1 et 2 ou lorsqu'on change de personnage en cours de route.

Réalisé par le Magical Wonder Band

CONGRATULATIONS!



Bien sûr, il vous sera difficile d'arriver à un tel résultat par vous-même et ce, huit fois de suite, avant d'admirer sur votre téléviseur toutes les séquences finales de Street fighter II. Aussi, ruez-vous sur la rubrique Tips dans laquelle Edouard révèle aux heureux possesseurs de l'interface Action Pro Replay comment devenir invulnérable dans SF II.

▲ Le superbe écran de fin apparaît quand on a réussi à terminer le jeu en mode 7 sans avoir utilisé plus de cinq fois la possibilité de continuer le jeu après une défaite.

Ici, il faut avoir fini le jeu sans perdre un seul round. ▼

CONGRATULATIONS!



SALUT A TOUS!



Chose promise, chose due! Mégafans, à vos paddles, les super-méga-tips qui tuent pour Sonic 2 viennent d'arriver. Avant d'entrer dans le vif du sujet, je voudrais remercier tous les lecteurs qui se défoncent nuit et jour pour m'envoyer leurs tout derniers tips. Alors, continuez, bombardez-moi, écrasez-moi d'une foule de tips et d'astuces car, dès le mois prochain, vos meilleurs tips seront inclus dans ma rubrique et seront récompensés d'un superbe pin's Consoles+. Je sais, je suis un mec super! D'ailleurs, vous trouverez également mon premier code Action Replay, il concerne Street Fighter II. Pour le mois de mars: tous les tips de Bomber Man 93, et boum!

Edouard le couche-tard



MEGADRIVE - SONIC 2

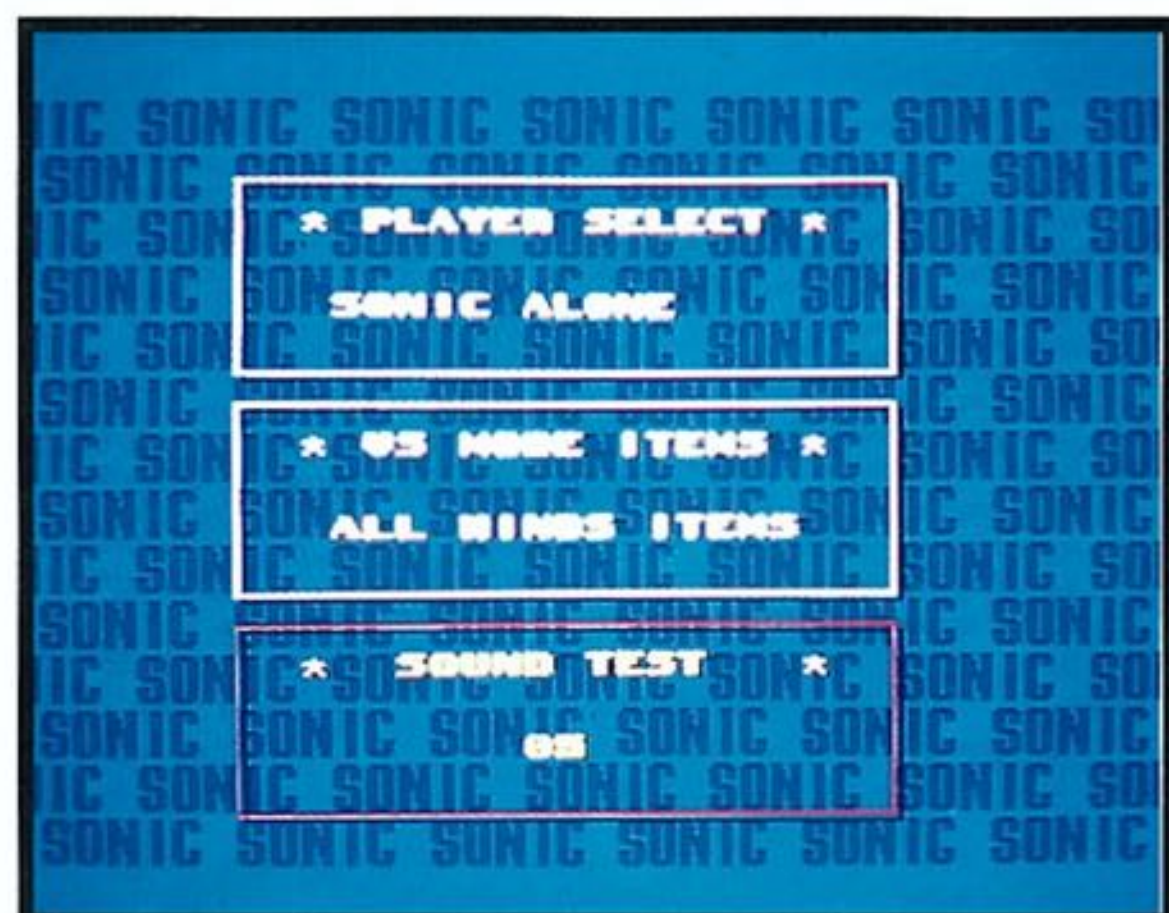
SELECTION DU NIVEAU DE JEU

Eh oui! bande de veinards, si vous enragez encore avec Sonic 2 après ce tip, je me jette par la fenêtre du bureau de Consoles+. Du premier étage, bien sûr...

Pour accéder au niveau de votre choix (rien que ça!), à la page de présentation, dirigez-vous sur OPTION puis, de là, allez dans le Sound Test. Sélectionnez les musiques 19, 65, 09, 17 en validant chaque musique par C, puis appuyez sur START.

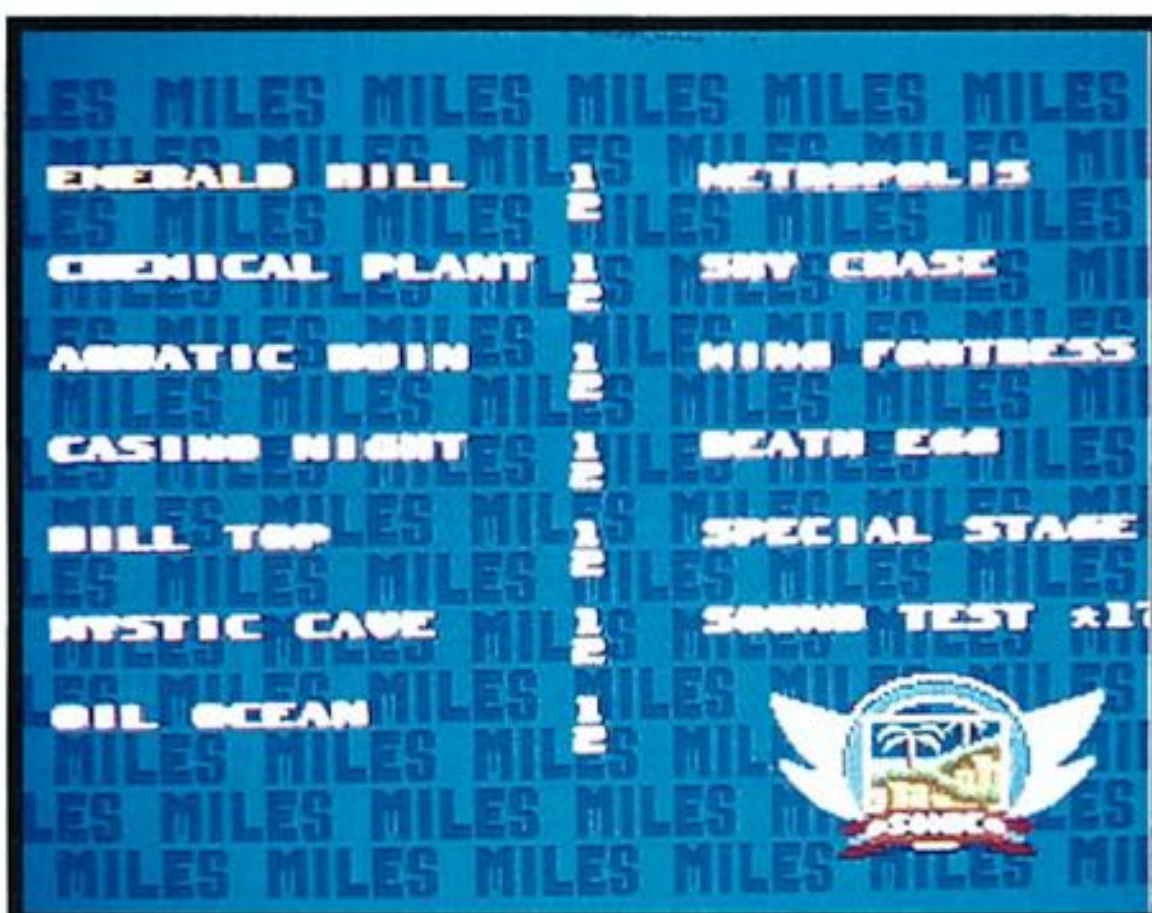
Vous reviendrez alors à la page de présentation. Choisissez l'option 1 Player et appuyez sur START et A simultanément. Surprise, vous accédez alors au SELECT STAGE. Mais ce n'est pas fini. En cours de jeu, appuyez sur START pour faire une pause. Pendant cette pause, vous pourrez jouer en mode Ralenti en maintenant le bouton B enfoncé, ou en mode Image par Image en maintenant le bouton C enfoncé.

À la page de présentation, appuyez sur START tout en maintenant le bouton A enfoncé.



Dans le menu OPTION, sélectionnez les musiques indiquées en les validant par le bouton C à chaque fois.

À vous tous les niveaux de Sonic 2! Classe.





MEGADRIVE - SONIC 2

TRANSFORMATIONS A GOGO

Pour vous transformer (vous savez, comme Bioman pendant le club Dorothee) en n'importe lequel des éléments du décor d'un niveau de jeu et vous balader sur tout l'écran (vous allez voir, c'est vraiment génial), suivez bien mes instructions. Après avoir effectué le tip précédent,

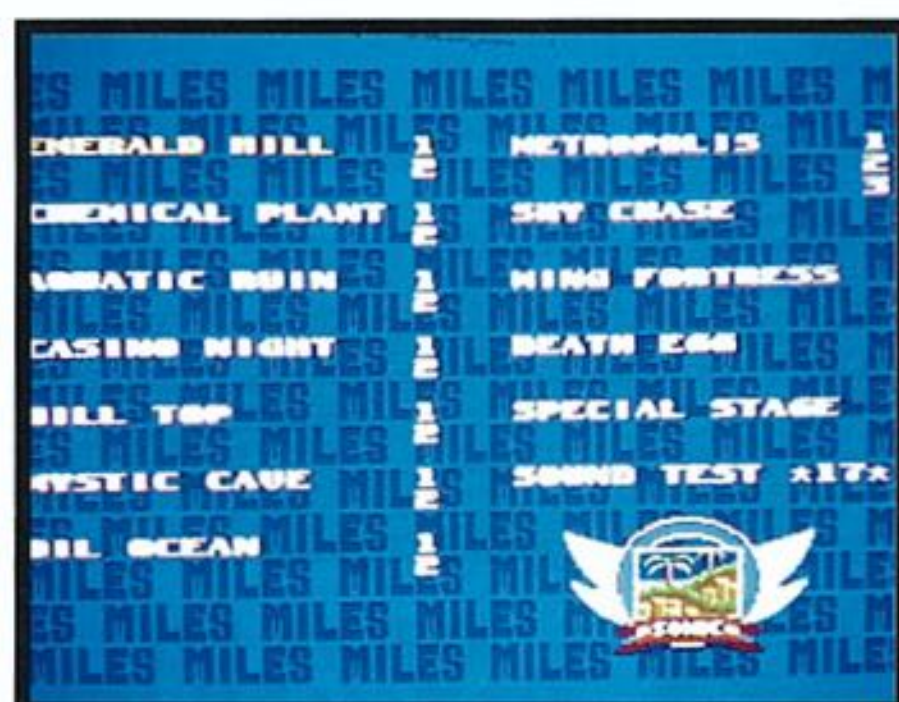
vous trouverez, sur la page du SELECT STAGE, un SOUND TEST. Sélectionnez dans l'ordre les musiques 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04 en les validant à chaque fois avec le bouton C.

Choisissez alors n'importe quel stage (sauf le Special Stage) et appuyez simultanément sur

les boutons A, B, C et START. Vous arrivez alors dans le niveau en question.

Là, si vous appuyez sur le bouton B, votre personnage se transformera en anneau. Vous pourrez alors le balader où bon vous semble dans les décors du jeu. Mieux, appuyez maintenant

sur A, et votre héros prendra l'apparence d'un autre élément du décor. Si vous appuyez ensuite sur le bouton C, vous pourrez "imprimer" l'élément dont Sonic a pris la forme sur le décor du jeu. Réappuyez sur le bouton B pour retrouver l'apparence du hérisson bleu.



Sélectionnez les 8 musiques comme indiqué en les validant par le bouton C puis choisissez un stage au hasard.

Une pression sur le bouton B et Sonic prend l'apparence d'un anneau! Caméléonesque!



MEGADRIVE SONIC 2

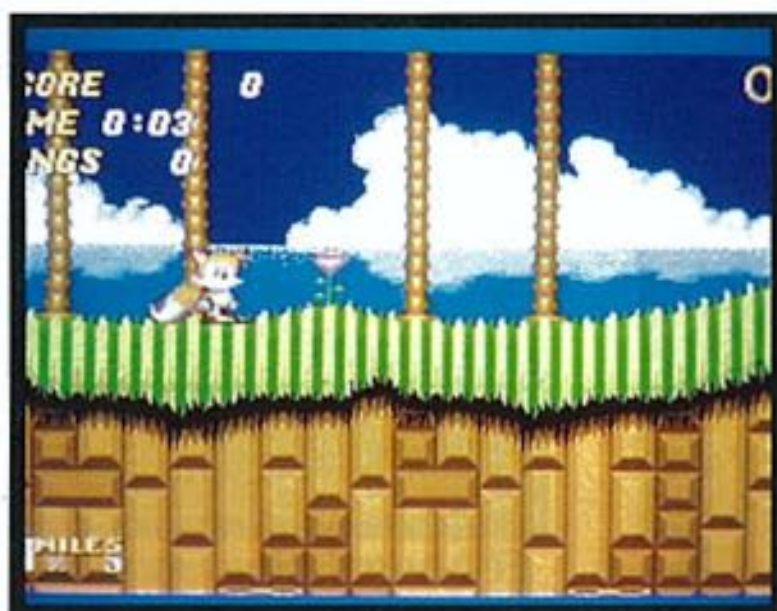
ALORS TAILS OU MILES?

Tails ou Miles? En fait, le compagnon de Sonic s'appelle Miles "Tails" Prower. Miles est son prénom, Tails son surnom (qui signifie "les queues", puisqu'il en a deux) et Prower est son nom de famille. Sélectionnez TAILS ALONE dans le cadre PLAYER SELECT du menu des OPTIONS. Revenez à la page de présentation, faites HAUT, BAS, BAS, BAS, HAUT avec le paddle puis START pour commencer une partie. Regardez en bas à gauche de l'écran: il est maintenant écrit MILES.

Regardez en bas à gauche, le renard s'appelle maintenant Miles! Edifiant.



Sur la page de présentation du jeu, effectuez la manipulation adéquate...



TITANIA INFORMATIQUE

8 rue Sainte Anne - 30900 NIMES
Tél : 66 62 37 40 - Fax : 66 62 37 28

LES CONSOLES & ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO (US) avec 1 jeu au choix (entre 400 et 500 F)	1290 F
ADAPTATEUR "MULTI CONVERTER" (60 Hz)	120 F
MANETTE SF3	149 F
SUPER SCOPE (US)	459 F
MEGADRIVE (JP) avec SONIC	890 F
GAME ADAPTATOR	99 F
MANETTE PRO 2	125 F
MENACER	570 F
CONSOLE NEO GEO avec 1 jeu au choix	1890 F
2ÈME MANETTE	425 F

GAME GEAR & GAME BOY UNIQUEMENT SUR CATALOGUE

Ouvert de 8h30 à 12h30
de 14h30 à 19h30

LES CARTOUCHES DE JEUX

SUPER NINTENDO

NCAA BASKETBALL (US)	439 F
AMAZING TENNIS (US)	465 F
WING COMMANDER (US)	500 F
STAR WARS (US)	540 F
MAGICAL QUEST (US)	550 F
OUT OF THIS WORLD (US)	650 F
PUSH OVER (US)	TEL
GODS (US)	TEL
SOUL BLADER (JAP)	215 F
LEMMINGS (JAP)	415 F
PRINCE OF PERSIA (JAP)	415 F
GUN FORCE (JAP)	455 F
RANMA 1/2 (JAP)	600 F
WALKEN (JAP)	600 F
SUPER KICK OFF (JAP)	640 F

MEGADRIVE

CRUE BALL	355 F
T2 : ARCADE GAME	355 F
UNIVERSAL SOLDIER	385 F
ROAD RASH 2	385 F
LOTUS TURBO CHALLENGE	390 F
CAPTAIN AMERICA	415 F
BATMAN 2	430 F
INDIANA JONES	455 F
NEO GEO	
ROBO ARMY	1000 F
MUTATION NATION	1169 F
ART OF FIGHTING	1390 F
NINJA COMMANDO	1390 F
FATAL FURY 2	TEL
VIEW POINT	TEL

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !!!

ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES
CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE
Nous sommes également revendeur micros !!!

Envoi par Collissimo (48 h)

Commande sur papier libre, Jeux & acc. 30 F. Consoles 70 F
Commande par téléphone contre remboursement, Jeux & acc. 56 F. Consoles 96 F
Crédit sans frais sur 4 mois, à partir de 1500 F d'achats.

TIPS



SUPER FAMICOM - PARODIUS

POUR ETRE INVULNERABLE

Commencez une partie puis faites **PAUSE**. Effectuez la manipulation suivante avec les touches du paddle: B, B, X, X, A, Y, A, Y, HAUT et GAUCHE puis enlevez la pause.



Faites **PAUSE** et effectuez la manipulation.



Le chat-navire ne va pas faire long feu. Niark!



SUPER FAMICOM - PARODIUS

OPTION MODE

PLAYER-1	PLAYER-2
REST--02	REST--02
GAME-LEVEL	GAME-LEVEL
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
SHOT-----B	SHOT-----B
MISSILE---B	MISSILE---B
POWERUP---Y	POWERUP---Y
BELLPPOWER-A	BELLPPOWER-A
AUTOSHOT--0A	AUTOSHOT--0A
ROULETTE--0A	ROULETTE--0A
MUSIC - STEREO	
MUSICTEST-BGM1	
PRESS START TO EXIT	

Effectuez la manipulation avec le paddle lorsque vous êtes sur l'écran des options.

1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
SHOT-----B	SHOT-----B
MISSILE---B	MISSILE---B
POWERUP---Y	POWERUP---Y
BELLPPOWER-A	BELLPPOWER-A
AUTOSHOT--0A	AUTOSHOT--0A
ROULETTE--0A	ROULETTE--0A
MUSIC - STEREO	
MUSICTEST-BGM2	
PRESS START TO EXIT	
ROUND SELECT	
01	

L'écran monte, et hop! voilà de quoi se promener dans tous les niveaux du jeu.

CHOIX DU NIVEAU DU JEU

Au menu des options de jeu, faites **HAUT**, **DROITE**, **BAS**, **GAUCHE**, **X**, **A**, **B**, et **Y**. L'écran monte alors pour faire apparaître le **ROUND SELECT**.



SUPER FAMICOM - PARODIUS

MEGA BOMBE A VOLONTE

Pour utiliser la méga-bombe à volonté, faites **PAUSE** et la manipulation suivante: X, X, X, B, B, B, Y, Y, Y, A, A, A, L et R. Vous pouvez désormais utiliser cette arme terrifiante à loisir.



Après **PAUSE**, effectuez la manipulation avec le paddle.



Et boum! plus rien ne devrait vous résister maintenant.



PC ENGINE - PARODIUS

POUR COMMENCER AVEC 30 VIES

A l'écran de présentation, maintenez la direction GAUCHE enfoncée puis appuyez 3 fois sur le bouton 2. Le tip fonctionne pour un comme pour deux joueurs.

Regardez en bas à gauche de l'écran: vous disposez désormais de 30 vies.



Maintenez GAUCHE enfoncé et appuyez 3 fois sur le bouton 2.



PC ENGINE PARODIUS

POUR OBTENIR 9 CREDITS

A l'écran de présentation, enclenchez l'Auto-fire et maintenez enfoncé le bouton 1. Vous remarquerez alors, que les crédits s'additionnent. Ensuite, appuyez sur RUN pour commencer une partie.

Enclenchez l'Auto-fire et maintenez enfoncé le bouton 1, les crédits (en haut) passeront de 3 à 9. Cool!



Revendeurs, contactez-nous !



Winner's Games

Consoles • Jeux • Accessoires

Tél : 45.69.48.01
Fax : 45.69.47.95

Grossiste

* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants.

TIPS



PC ENGINE PARODIUS



DEBUTER LE JEU AVEC TOUTES LES ARMES

Pour disposer de toute la puissance de feu de votre vaisseau dès le début d'une partie, faites PAUSE puis HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, BOUTON 2, BOUTON 1 et enlevez la PAUSE. Effrayant!

Vous disposez maintenant d'un vaisseau totalement équipé et pratiquement invincible. Grandiose!



Dès le début d'une partie, faites une PAUSE. Enchaînez avec la manipulation magique...

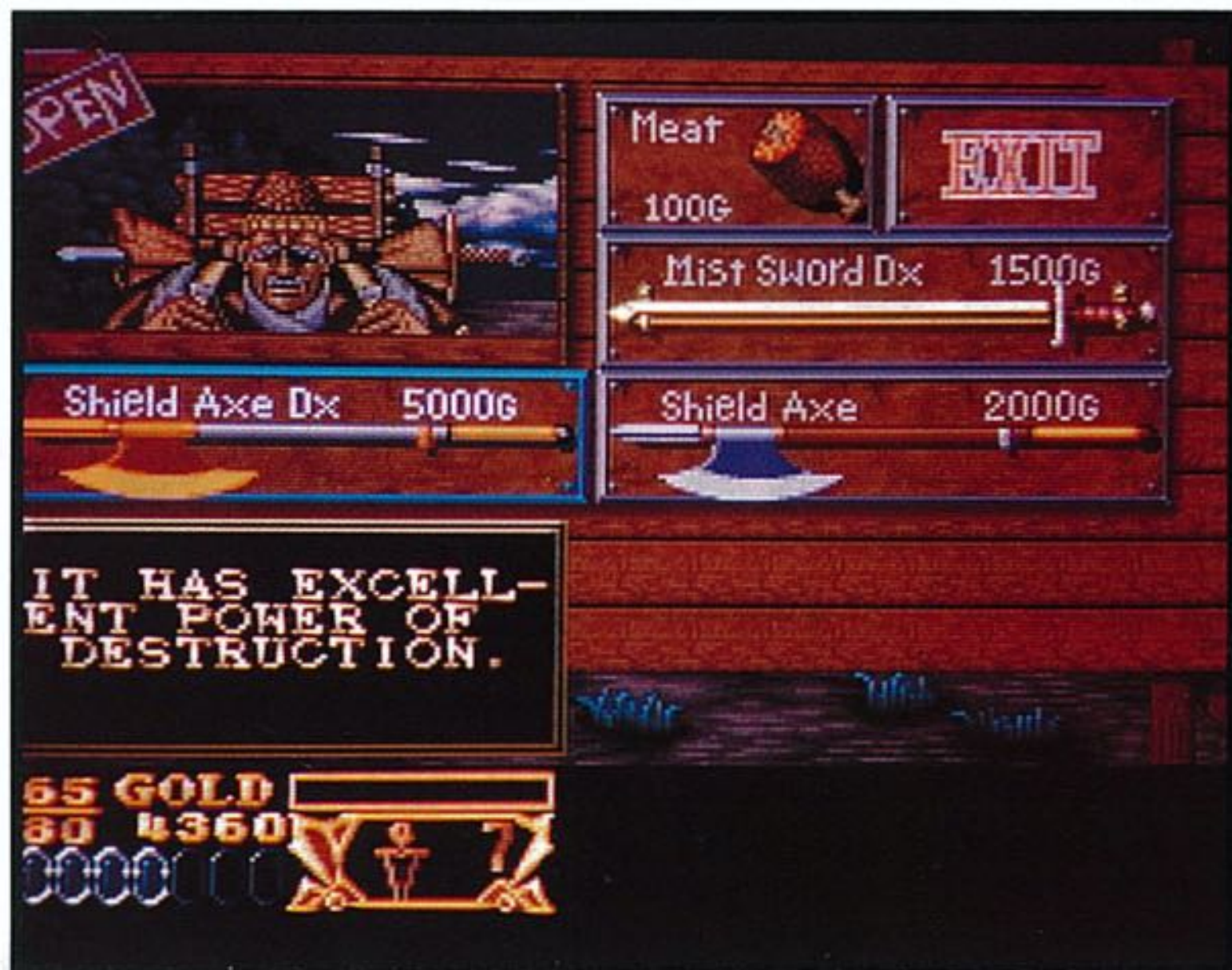


NEO GEO - CROSS SWORD

POUR FINIR FACILEMENT LE JEU

Pour expédier Nausizz en enfer et découvrir sa véritable identité, utilisez uniquement la SHIELD AXE DX à 5 000 pièces d'or. Les 16 boucliers d'énergie de cette arme vous donnent une invulnérabilité, de courte durée mais efficace.

Chez le marchand d'armes, prenez la SHIELD AXE DX.



Après avoir balayé les sbires de Nausizz, utilisez vos 16 protections pour contrer les attaques du méchant.

Horreur, vous découvrez alors que Nausizz est en fait un horrible dragon. Terrifiant!





SUPER NINTENDO STREET FIGHTER II



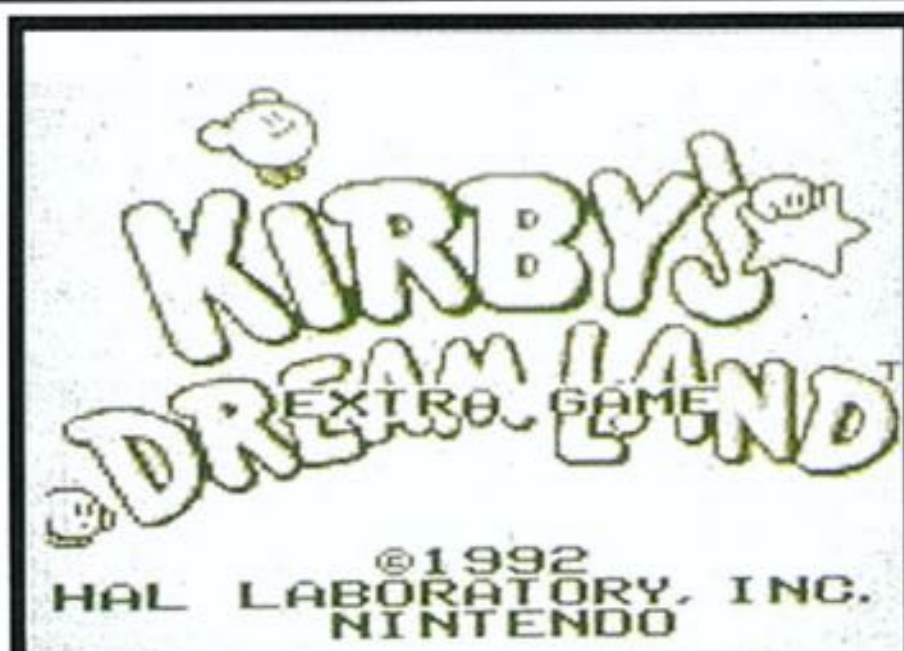
L'INVULNERABILITE

Allez, je vous donne là le tout premier code ACTION REPLAY de cette nouvelle rubrique Tips. Pour devenir invulnérable dans le célèbre SF II, voici le code qui tue : 7E0C2BB0.

Rien de plus facile que d'accéder à cet écran avec ce code ACTION REPLAY. Somptueux.



GAME BOY KIRBY'S DREAM LAND



LE JEU CACHE

Lorsque vous finissez le jeu, un nouveau mode apparaît. Il s'agit d'un jeu avec plus de monstres, avec des animations plus rapides, plus difficile.

Pour accéder directement à ce nouveau mode, appuyez sur HAUT, SELECT et A simultanément lors de la présentation.

La manipulation HAUT, SELECT et A sur l'écran de présentation fera apparaître un mode EXTRA GAME.



GAME BOY KIRBY'S DREAM LAND



Vous augmentez vos points de vie et accédez au SOUND TEST.

DES VIES SUPPLEMENTAIRES

Pour accéder, avant de commencer une partie, au CONFIGURATION MODE, appuyez simultanément sur BAS, SELECT et B lors de la page de présentation. Vous pourrez alors augmenter vos points de vie et votre nombre de vies.

EVERY GAMES

7, Venelle B. Franklin 91000 EVRY

>> Cours B. Pascal, face à l'hôtel Arcade

Ouvert tous les jours de 10h30 à 19h30
Fermé le dimanche et le lundi matin

Pour commander par téléphone avec votre carte bancaire vous renseigner sur les frais de port, les disponibilités :



60.77.68.95

Envois Colissimo express : 24/48 Heures

Changez de jeux !

Super NES + 1 jeu

+ 2eme Pad. ASCII 1 595 f.
+ Adapt Universel 1 695 f.

1 390 F

SPIDERMAN Vs XMEN
AXELAY-Human GP

TOUTES LES NEWS
chaque semaine...

Tetris, RANMA II - VALKEN
MICKEY - FATAL FURY
S.VOLLEY 2 - STAR FOX
Chuck ROCK - TINY TOONS
STAR WARS - KEN.6 - etc...

Jeux SFC, S.NES : DES OCCASIONS !!!

NOUVEAU : Universal Converter : 150 f.

MEGADRIVE : 150 TITRES OCCASIONS

Téléphonez nous pour les NEWS !

BATMAN RETURNS, NINJA TURTLES, CHAKAN,
NHLPA 93, Th. Force 4, ECCO le Dauphin, D.Fury,
Ariel, Talespin, ROAD RASH 2, STREET of RAGE 2

Neo-Geo + 1 JEU : 2 490 f.

Fatal Fury2 - S.Side-KICK - VIEW POINT

AMIGA

A 1200 : 3 290 f

Kit ROMS 1.3 / 2.0 : 650 F
Lecteur ext. Zydec : 590 F
Lect.+ hard copieur : 720 F
Sampler T. Sound : 490 F
Disquettes par 100 : 390 F
Disquettes par 50 : 210 F
EXT. 1 Mo A600 : 650 F
Power MOUSE : 199 F
Lecteur interne : 495 F
ET TOUS LES SOFTS !

Compatibles PC !

S.BLAZER PRO

Vers.2 + Kit MIDI **1490 F**

Lect. CD.ROM + jeu : 2 390 f
S.BPRO + CD + jeu : 3 790 f
Disks 3.5 H.D par 100: 590 f

Tous les **SOFTS!**
Tous les ACCESSOIRES

ATARI ST/E

Softs et Accessoires

TIPS



SUPER NINTENDO - BLAZING SKIES



Une fois sur l'écran des mots de passe, dépêchez-vous de valider END.

POUR COMMENCER LE JEU PAR LA MISSION 4

Pour commencer le jeu par la mission n° 4 sans terminer les trois précédentes, choisissez l'option CONTINUE lors de l'écran de présentation. Une fois l'écran des mots de passe affiché, dirigez-vous immédiatement sur END et validez. Vous irez directement à la mission n° 4 avec Marcel Leblanc comme pilote.



Vous voici dans la quatrième mission aux commandes du biplan de Marcel Leblanc. Vas-y Marcel!



MEGADRIVE - WONDER DOG

LE SUPER TABLEAU BONUS

Un super tableau de bonus est dissimulé dans le niveau 7-2 (code: WOOPIE) de Wonder Dog sur Mega CD. Suivez les instructions en légende sous les photos pour y accéder facilement.

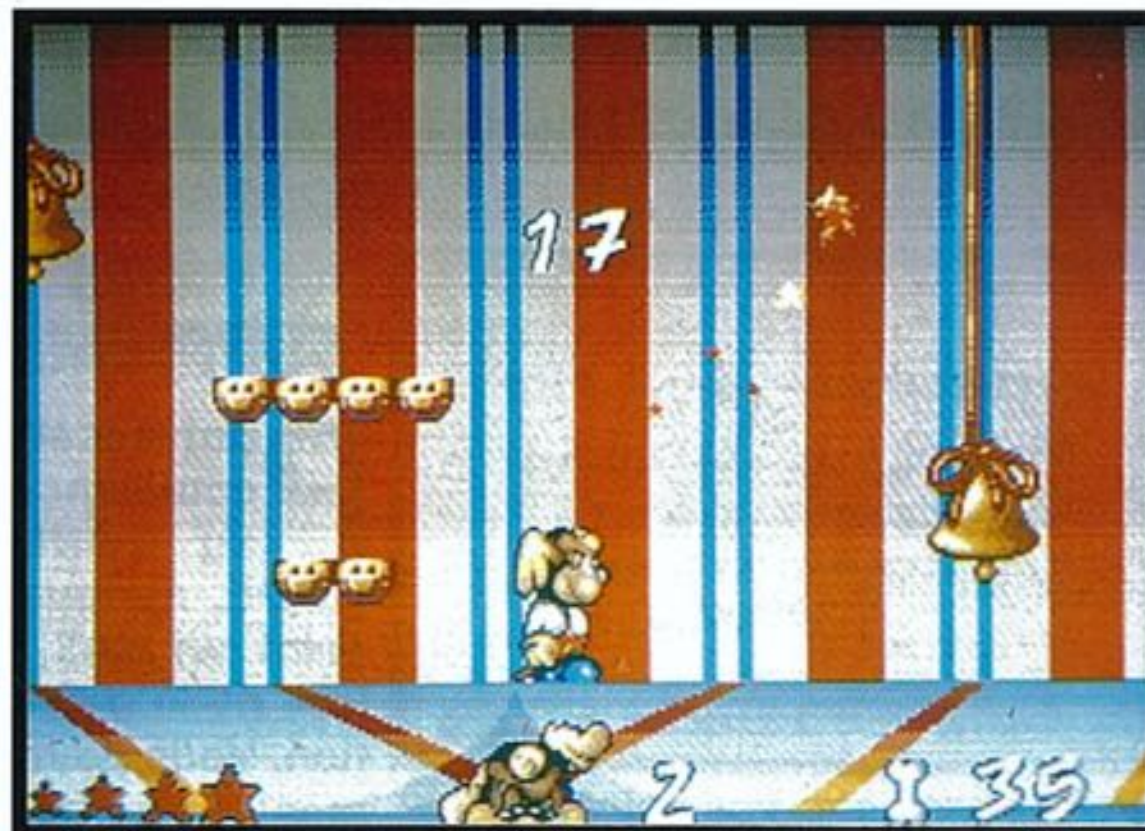
Sautez ensuite sur une plateforme invisible qui se trouve, elle, en haut à droite de l'écran (prenez de l'élan pour l'atteindre).



Lorsque vous apercevez le deuxième ascenseur, sautez sur la plateforme en haut à gauche de l'écran.



Vous monterez vers un chapiteau de cirque. Là, dans un temps limité, touchez les cloches. Si vous réussissez, la fille du jeu VALIS vous offrira une vie supplémentaire.



SPECIAL VACANCES

**Des promotions d'enfer pour
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE, GAMEBOY
GAMEGEAR, MASTER SYSTEM
PC COMPATIBLES
ATARI ST, AMIGA**

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés
aux scotchés du jeu vidéo.

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

Ouvert
7 jours/7

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale. Niveau -2
Métro et RER Les Halles. Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Ronde des Miroirs. RER La Défense. Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 Lyon. Tél. 78 60 78 82



MICROMANIA

**Pour connaître la disponibilité d'un jeu
dans un magasin MICROMANIA,
TAPEZ 3615 MICROMANIA**



**Achetez vos jeux
chez le N° 1 des jeux vidéo
et bénéficiez avec la Mégacarte de 5%
de remise* sur des prix déjà canons***

* Sauf sur les Consoles
Remise différée.

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonnez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

CO 7	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 29 F
Précisez	Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

**LIVRAISON
GARANTIE PAR
COLISSIMO**

**SUIVEZ VOTRE
COMMANDE EN
DIRECT SUR MINTEL
3615 MICROMANIA**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26 F) pour frais de remboursement

N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sêga ☐ Super Nintendo

L E S N O U V E A U T E S D ' A B O R D

MEGA DRIVE

LE TOP 5 MICROMANIA



ECCO LE DAUPHIN 399F
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!



STREET OF RAGE 2 395F
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !



THUNDERFORCE IV 395F
La perfection des shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés en permanence, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur !

MICKEY ET DONALD 395F

Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraînant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



SONIC 2 395F

Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2 simultanément dans le Hit des Hits Sega.



Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F

SPECIAL VACANCES

La CITY 499F 399F
Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !



Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

LES JEUX D'ARCADE



Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer. Pour combattre vous aurez toutes les armes classiques de Batman : les bat-boomerang, les bat-ficelles.



Strider 2
5 niveaux de folie avec un hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela sera-t-il suffisant pour sauver l'univers !



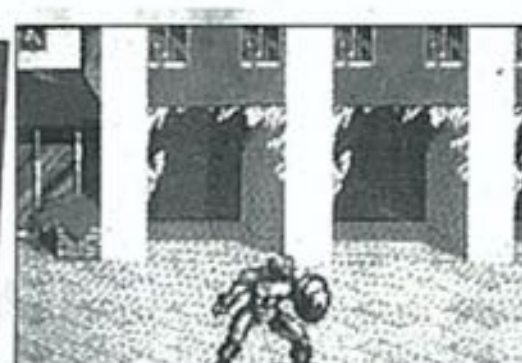
Ex Mutant 395F
Une action comme seuls les mutants peuvent en offrir ! Vous incarnez un ex mutant, et devez libérer des ex mutants prisonniers de mutants.



G Loc 395F
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décors en 3D. Depuis votre intercepteur, participez à des combats aériens acharnés.



T2 Arcade Game 395F
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.

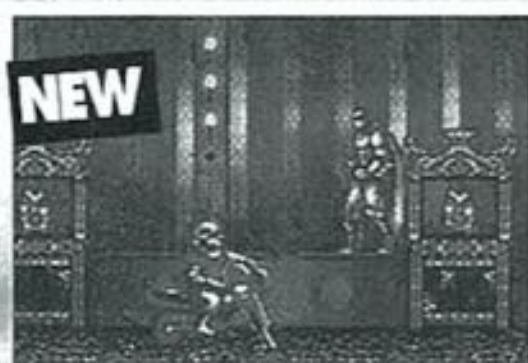


Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision ! pour sauver la planète des pattes de Red Skull

LES JEUX DE PLATEFORME



Ind. Jones Last Crusade 395F
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante ! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.



Batman Returns 395F
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu !



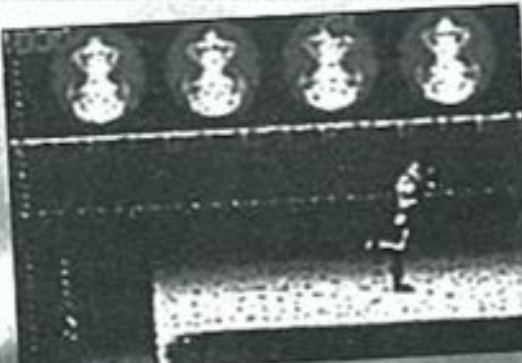
Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison, sur votre chemin vous devrez libérer des amis qui vous aideront à passer certains obstacles.



Talespin 395F
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo !



Tazmania 449F
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous.



Aliens 3 Vous êtes le héros du film et devez libérer les otages avant qu'ils ne soient dévorés par les aliens. Dédales, couloirs et suspense sont au rendez-vous.

LES JEUX DE COMBAT



Shinobi 3 395F
Une nouvelle dimension du fameux Shinobi ! Vous devrez franchir 8 niveaux infestés d'ennemis: mais vous disposez de nouvelles armes !



Ninja Gaiden 395F
Vous incarnez Ryu, un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre de Dragon Puissant.



F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur Megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose. A découvrir de toute urgence.



Road Rash 2 395F
Le must de la course moto. Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto. L'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !



Lotus Turbo Challenge 395F
8 étapes infernales par tous les temps: pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilité de jouer à 2, l'un contre l'autre !



Side Pocket 395F
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

LES SIMULATIONS

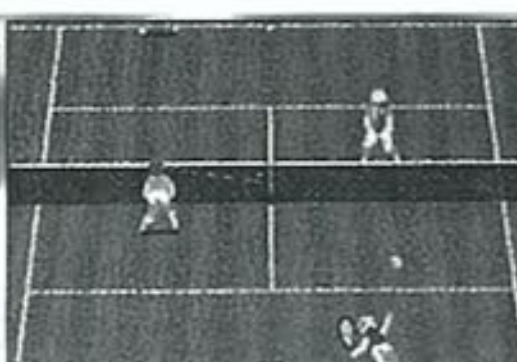
LES JEUX DE SPORT



All Star Challenge
Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket américain. Apprenez leurs meilleurs coups dans des matches 1 contre 1.



Leaderboard Golf 395F
Le fin du fin en matière de simulation de Golf. Rien ne manque: le vent, les arbres, les bunkers, et les plus grands terrains de golf du monde !



J.C. Tennis Grand Slam 395F
En simple ou en double, les adversaires seront redoutables et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthétique.



European Club Soccer 449F
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat !



Team USA Basketball 395F
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiiez la Dream Team !



WWF Wrestlemania 395F
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch? Avec WWF WRESTLEMANIA c'est possible !

MEGADRIVE



GENIAL !

Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive.

Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles



SPECIAL VACANCES

PROMOTIONS MEGADRIVE

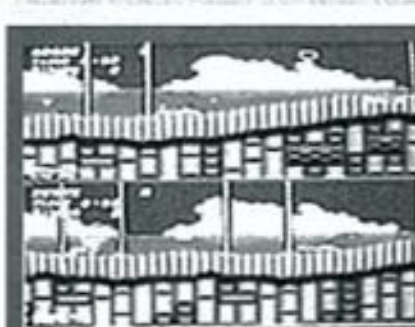
(Dans la limite des stocks disponibles)

Shadow Dancer.	449F	199F
Moonwalker	395F	215F
Golden Axe 2	449F	249F
Marble Madness	395F	299F
Mercs	395F	299F
World Cup Italia	395F	215F
E Swat	395F	149F
Alien Storm	395F	149F
Wrestler War	449F	149F
Phelios	395F	149F
Battle Squadron	395F	199F
Super Thunderbl.	395F	215F
Alex Kidd	395F	215F
Last Battle	395F	215F
Super Hang On	449F	215F
Art Alive	449F	245F
Mario Lemieux	449F	299F
Herzog Zwei	395F	149F
Rings of Power	499F	199F
Immortal	499F	299F

MICROMANIA

GAMEGEAR

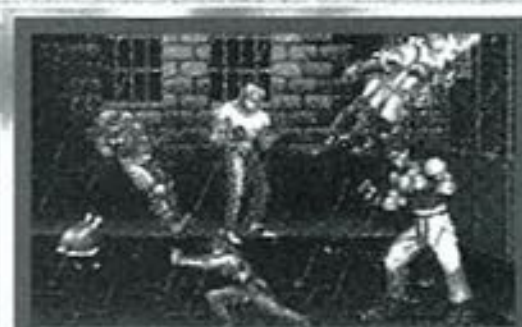
LES HIT MICROMANIA



SONIC 2 269F
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robotnik, mais il n'en n'est rien.



TAZMANIA 269F
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon! Rien ne l'arrête dans sa course.



STREET OF RAGE 249F
Rejoignez deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville d'un monstrueux syndicat du crime!



SHINOBI 2 249F
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Élémentaires- Joe Musashi est leur seul espoir de survie!



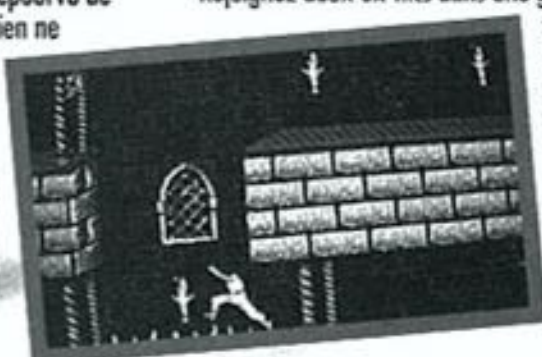
OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA GAMEGEAR 1290F

+ Sonic + l'adapt. secteur + la sacoche Micromania



PRINCE OF PERSIA 249F
Une multitude de passages secrets, d'adversaires violents et de potions magiques vous attendent. Vous devez déjouer les plans diaboliques du Grand Vizir Jaffar.



LES JEUX D'ARCADE



Alien 3 249F
La bête est rapide, trache de l'acide ! Trouvez les prisonniers à temps !



Lemmings 269F
Les Lemmings sont en marche! Aidez les à ouvrir leur route vers la sécurité à travers 120 niveaux !



Super Off Road 249F
Prenez le volant et foncez ! Les défis du tout terrain vous attendent.

LES SIMULATIONS DE SPORT



Out Run Europa 249F
Foncez sur les routes Européennes et pourchassez les agents ennemis au volant de votre Ferrari F40



Senna GP 269F
Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna !



Wimbledon Tennis 269F
Smash aériens, services canons, passings shots!, un mode d'entraînement et 4 tournois prestigieux !

LES JEUX DE PLATEFORME



Mickey Mouse 2
Faites progresser Mickey sur 13 niveaux bourrés d'ennemis.



Indy Last Crusade 249F
Mission: trouver la croix de Coronado cachée dans un labyrinthe de caves sinistres remplies eau.



Batman Returns 269F
Batman a cette fois-ci des démentés avec Catwoman et Penguin, le plus meurtrier des duos.

ADAPTATEUR Secteur spécial Gamegear. 99F
LE WIDE MASTER 99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear
ADAPTATEUR Cartouche 99F
MASTER SYTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

BIG WINDOW 149F
Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.



LES MAGASINS MICROMANIA

Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
MICROMANIA FORUM DES HALLES
MICROMANIA ROSNY 2
MICROMANIA VELIZY 2

TEL 42 56 04 13
TEL 45 08 15 78
TEL 48 54 73 07
TEL 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
MICROMANIA NICE
MICROMANIA LYON

TEL 47 73 53 23
TEL 93 62 01 14
TEL 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

L E S J O U E U R S A U T E L L E S

SUPER NINTENDO

LE TOP 5 MICROMANIA



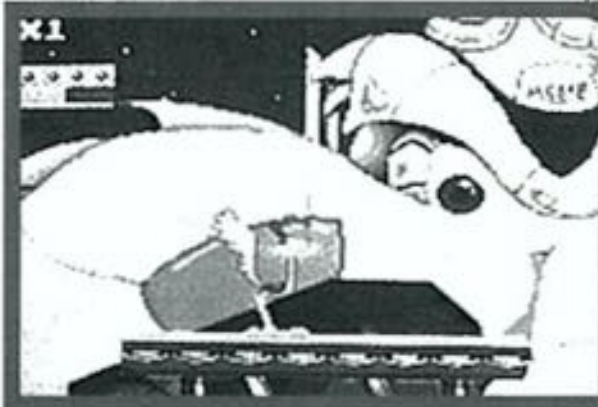
Magical Quest

Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie...



Super Mario Kart 445F

Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle : pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote !

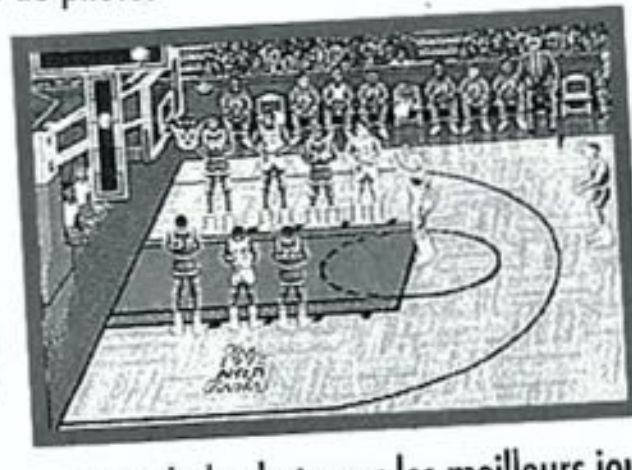


Death Valley Rally 599F

Beep-Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte ! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire !

Spiderman Vs X Men 549F

Spiderman ne peut vous être inconnu ! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...



Bulls VS Blazers 549F

Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

La CITY
499F 399F

SPECIAL VACANCES



Retrouvez toutes les sensations de l'arcade ! Compatible avec la Super Nintendo et la Megadrive française, 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

ADAPTATEUR AD 29

GENIAL !

Pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française



99F

LES JEUX D'ARCADE



Super Star Wars

14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres : vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire...



Batman Returns

Des combats contre "Penguin" et "Catwoman" en 3D, les Armes spéciales de Batman, tous les ingrédients de Batman au rendez vous !



Terminator Arcade Game

Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal : mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



Wing Commander 499F

Une action cinématique intense dans laquelle vous dirigez l'escadron Tiger Claw contre les forces de l'Empire Kilrathi.



Turtles Ninja 4 579F

La Statue de la Liberté a disparu ! L'adaptation de ce jeu d'arcade est fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja.

LES JEUX DE PLATEFORME



Tiny Toon

Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



Terminator Judgement Day

L'adaptation sur console du hit des hits du cinéma. Une action intense et ininterrompue !



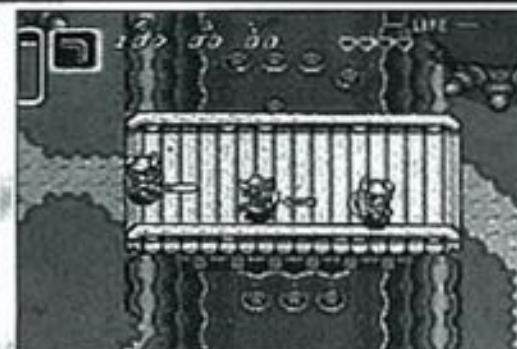
L'Arme Fatale 3

Retrouvez vous à Los Angeles, et combattez le crime et le vol, déjouez les pièges de la ville !



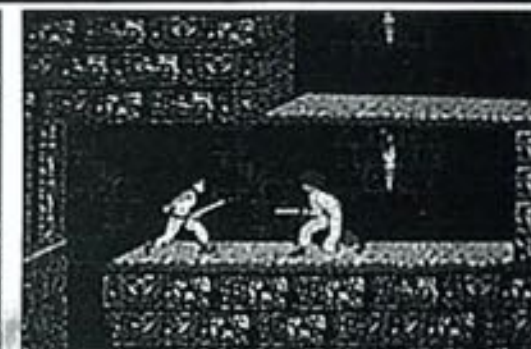
Out of This World 499F

Une aventure démente qui vous projette dans un monde où le danger surgira à chaque instant...



Legend of Zelda 399F

Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. Vous explorerez châteaux, forêts et rivières...



Prince of Persia 549F

Votre bien aimée a été enlevée ; pour la retrouver, explorez, évitez les pièges, trouvez les bons passages.

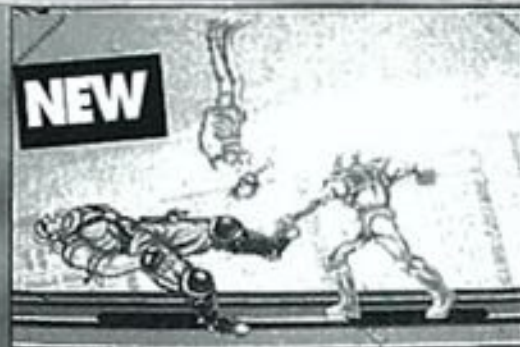
LES JEUX D'AVENTURE

LES JEUX DE COMBAT



Fatal Fury

A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous pourrez choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !



Sonic Blastman

Vous devez libérer les rues des sales parasites ! Vos adversaires ont une taille démesurée et il vous faudra un gros cœur pour être le plus fort !



Nigel Mansell's

De la vraie F1 ! Vous choisissez les configurations de votre voiture et participez à 16 Grands Prix officiels avec les meilleurs adversaires du moment !



NBA Basketball (Tecmo)

Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.



Hyper Volleyball

Jouez l'un contre l'autre à ce sport fascinant ! 5 différentes sortes de service, et 10 attaques différentes !



California Games 2

Un classique du jeu vidéo avec 5 épreuves sportives de glisse : du jetsurf, de l'aile delta, du surf sur la mer et sur la neige et du skateboard !



Best of Best Karaté 499F

Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



Streetfighter 2

Vous pourrez choisir un combattant possédant ses propres techniques et coups bien particuliers. Un HIT !



NHLPA Hockey 93 549F

500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!



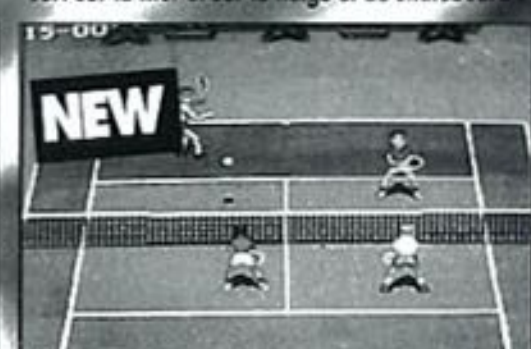
Amazing Tennis 499F

Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface : terre battue, gazon et quick !



Super Kick Off 499F

Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football ! Le nec plus ultra en matière de football !



Jimmy Connors Tennis 499F

Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs type de surface !

LES JEUX DE SPORT

LES
MAGASINS
MICROMANIA

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
MICROMANIA FORUM DES HALLES
MICROMANIA ROSNY 2
MICROMANIA VELIZY 2

TEL 42 56 04 13
TEL 45 08 15 78
TEL 48 54 73 07
TEL 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
MICROMANIA NICE
MICROMANIA LYON

TEL 47 73 53 23
TEL 93 62 01 14
TEL 78 60 78 82

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

SUPER NINTENDO



La "DYNA" 149F 129F
SPECIAL VACANCES

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du Control Pad d'origine, elle possède des switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.

Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! *Sauf sur les Consoles



SPECIAL VACANCES

PROMOTIONS SUPER NINTENDO

(Dans la limite des stocks disponibles)

Robocop 3	499F	349F
James Pond Junior	449F	349F
Imperium	499F	399F
Race Drivin	499F	399F
Dinocity	499F	349F
Pitfighter	499F	349F
Kabooey	499F	349F
Spanky's Quest	499F	349F
Faceball 2000	499F	299F
G.F. KO Boxing	499F	349F
Strike Gunner	499F	349F

3615 MICROMANIA
TOUT LE CATALOGUE
MICROMANIA

Achetez votre Gameboy chez Micromania et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE exclusive !!

MICROMANIA

GAMEBOY

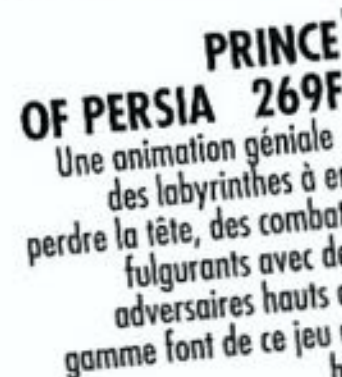
LE TOP 5 MICROMANIA



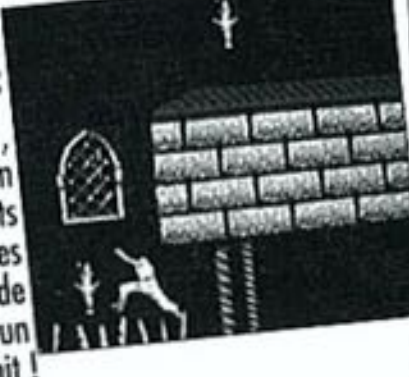
SUPER MARIOLAND 2
18 niveaux de folie. Mario, le plombier Italien sauveur de Princesses est de retour, car le terrible Wario est de nouveau passé à l'attaque.



MEGAMAN 3 275F
Une nouvelle aventure passionnante pour Megaman qui devra réduire en poussière les robots activés par Dr Willy!



PRINCE OF PERSIA 269F
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hauts de gamme font de ce jeu un hit !



NBA N°2 275F
Les Meilleurs joueurs de la NBA sont sous votre direction dans 6 épreuves encore plus excitantes. A votre disposition 27 des meilleurs joueurs de la NBA pour jouer en 1 contre 1



STARWARS
Pilotes ton Aile volante au cœur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.

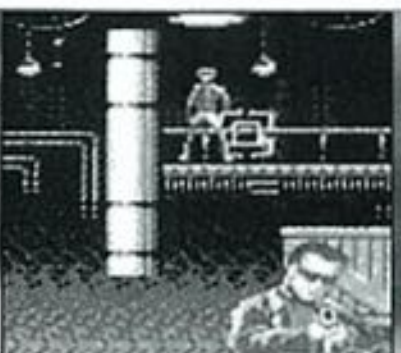


LA GAMEBOY
+ Tetris + les écouteurs stéréo
+ le câble 2 consoles
+ la sacoche MICROMANIA

LES JEUX D'ARCADE



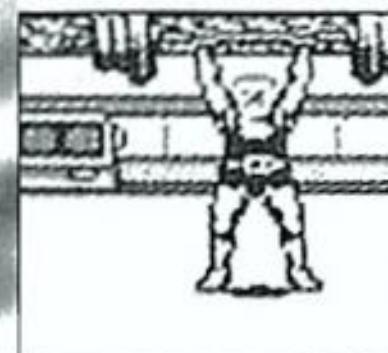
Empire Strikes Back
La Suite passionnante du N°1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.



T2 Arcade Game 275F
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse fusils, ...



Super Off Road
Participez à une course de 4x4 délirante ! Des parcours différents minés de trous et de bosses !



Track & Field 275F
Les jeux Olympiques comme si vous y étiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !



Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football !!!



Ferrari GP Chall. 275F
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix !

LES JEUX DE PLATEFORME



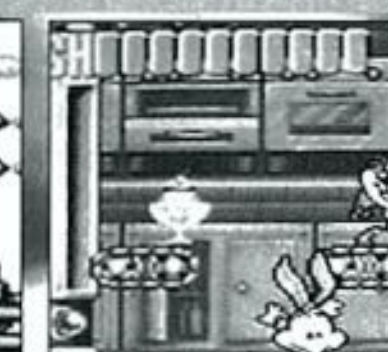
Darling Duck
Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres !



Talespin
Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo !



Looney Tunes 275F
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig... dans 7 histoires !



Tiny Toon 275F
Vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



Mickey Dang. 275F
Aidez nos amis Mickey, Minnie et Goofy à retrouver le cadeau que Mickey voulait offrir à Minnie.

LES ACCESSOIRES

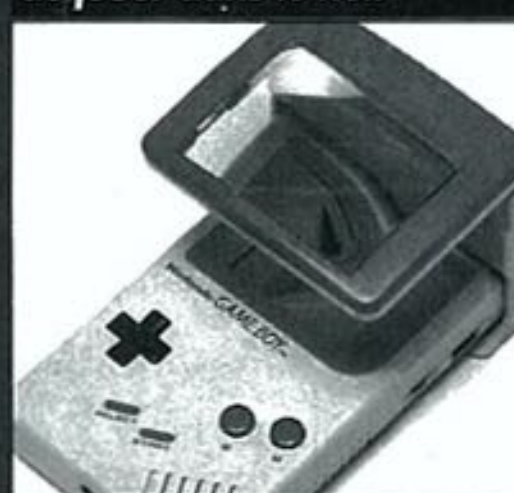
ADAPTATEUR SECTEUR spécial Gameboy 99F

ACTION REPLAY PRO 349F
Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.

SOLARBOY 349F
Faites le plein de votre Gameboy à l'énergie Solaire. 5 à 10 h d'autonomie.

ACCUMULATEUR GAMEBOY 249F
Batterie autonome : 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.

Light Master 99F
Agrandir l'image et permet de jouer dans le noir



IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.



REVIEW

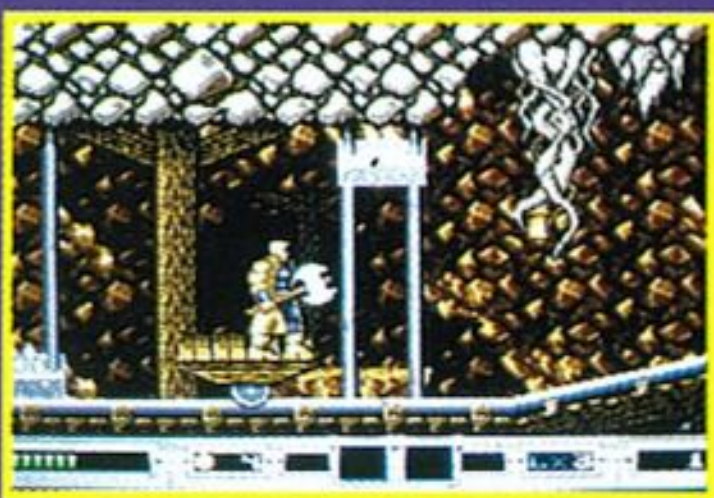
En l'an 2055, les armes biologiques et génétiques utilisées lors de la Troisième Guerre mondiale ont transformé la population en mutants. Les survivants se sont réfugiés sous terre, dans les forêts et dans les ruines d'anciennes cités. Le nouveau maître du monde est un certain Sluggo, une sombre brute avide de pouvoir. Une équipe de jeunes aventuriers s'est lancée sur ses traces dans l'espoir de mettre un terme à ses effets. Malheureusement, quatre des six aventuriers ont été faits prisonniers par les hommes de main de Sluggo. Seuls Ackroyd et Shannon n'ont pas été pris. En dirigeant l'un de ces deux guerriers, votre tâche est de ramener la paix sur terre en détruisant le repaire de Sluggo.

L'aventure débute dans un laboratoire où vous ferez connaissance avec les premiers mutants du jeu. Par la suite, il faudra descendre sous terre afin de trouver la cellule d'énergie, une sorte de boîtier qui vous fera passer au niveau suivant. Entre chaque monde (caves, forêt et égouts), vous participez à un Speed Level: à bord d'un chariot de mine, sur un rondin de bois qui descend des rapides ou sur le toit d'un train lancé à toute vitesse, vous devrez combattre sans relâche. De nombreuses armes enfermées dans des caisses vous aideront à lutter contre les mutants au service de Sluggo. Les munitions sont limitées mais pas les bonus: ils vous donneront de nouvelles forces.



SPEED LEVEL

Ces niveaux servent de lien entre les différents mondes. Le joueur n'agit pas sur le déplacement du héros. Il doit uniquement prendre un maximum de bonus et d'armes afin de se préserver des attaques ennemies.



Au cœur des mines, Ackroyd joue de la hache et doit aussi sauter par-dessus les nombreux pièges.

La traversée des rapides: un simple rondin de bois comme planche de salut: bonjour la galère!



Le train fantôme s'enfonce dans la nuit. C'est le dernier Speed Level. C'est aussi le plus difficile.

COMMENTAIRE

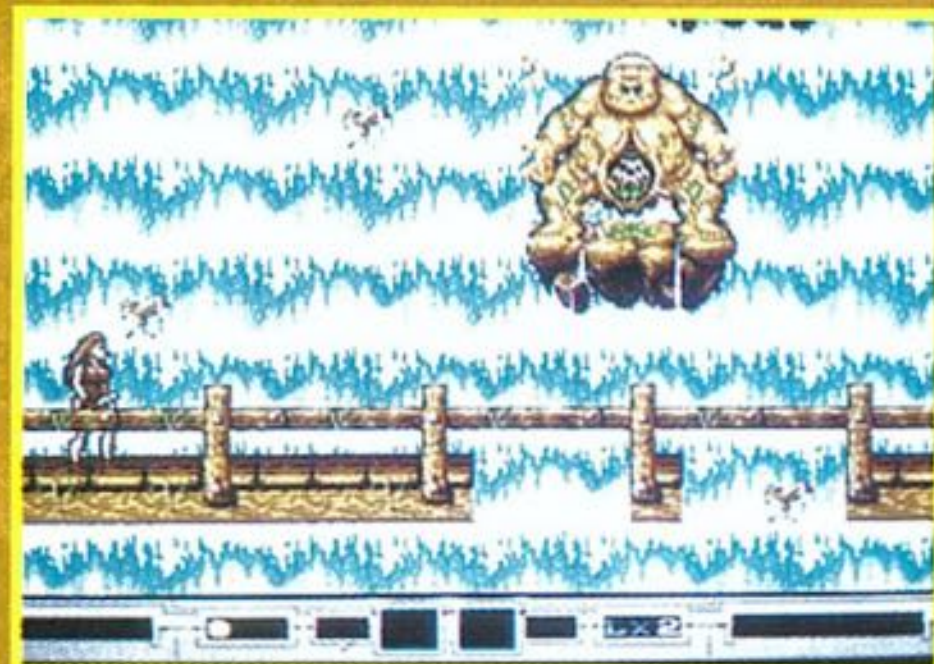


BANANA SAN

Je me suis lancé dans cette aventure sans me poser de question. L'univers des trois mondes est envoûtant et l'action ne faiblit jamais. Le choix des personnages est important car ceux-ci n'ont pas les mêmes caractéristiques. Shannon saute plus haut mais sa résistance est plus faible. Le système de vies infinies en mode Facile permet de se familiariser avec les deux premiers mondes. Dans le dernier, pour éliminer définitivement Sluggo, il faut changer de mode. Les joueurs moins expérimentés pourront toujours explorer une bonne partie du jeu. Quant aux autres, la difficulté est assez élevée pour qu'ils y trouvent leur compte. La variété des armes donne une grande richesse au jeu. Enfin, si les boss de fin de niveau sont coriaces, ils ont tous un point faible et vous devrez faire preuve de sagacité pour les trouver. Dans l'ensemble, Ex-Mutants est une cartouche réussie qui vous fera passer d'agréables moments.



QUELQUES CREA



Ce monstre de pierre crache des boules de feu. La première chose à faire est de récupérer les bombes situées à droite de l'écran. Mais cela n'est pas suffisant. Vous devrez l'achever à l'arme blanche. Les tripes à l'air, il demandera grâce.





TURES DE REVE ?



héros, et vous devez calculer vos des risques. La victoire n'en sera que plus agréable. Ce Batman aquatique est spécialisé dans le lancer de boulets rouges.

Avec les monstres de fin de niveau, il faut être patient. Leurs barres d'énergie sont plus importantes que celle du



aveugle, ce qui vous amène souvent à faire de mauvaises rencontres.

Comme la misère sur le pauvre monde, les brumes se sont abattues sur la forêt. Il faut se déplacer en

C'est le passage le plus difficile du premier monde. Les plates-formes se retournent dès que vous posez un pied dessus. Il faut donc aller très vite et être parfaitement synchronisé. Heureusement, le programme a prévu vos nombreux échecs et vous fera recommencer au tableau précédent.



Dans la forêt, on fait des rencontres très surprenantes. Cette tortue ninja, par exemple, dispose d'un coup de patte télescopique. En prenant la plate-forme mobile, vous vous épargnez bien des soucis.

COMMENTAIRE

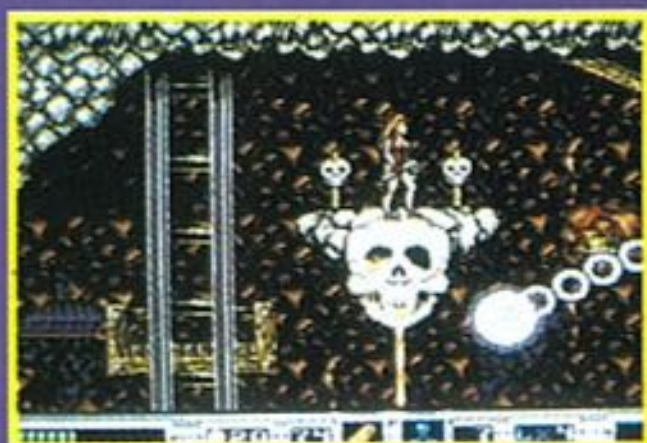


WIEKLEN

Etrange. Ce petit jeu ne paie pas de mine, mais il se révèle rapidement très agréable. Le personnage (je préfère l'héroïne, moins puissante mais plus rapide) se déplace dans des décors très colorés et saute, grimpe, tombe dans tous les sens. Son arme s'améliore grâce aux bonus et il explose les ennemis à coups de bombe, casse les coffres en bois... Au total, ce jeu est très agréable, très délassant. Seule ombre au tableau : on peut passer d'un écran à l'autre du "trop facile" au "trop difficile", ce qui est au départ assez déroutant. Mais, personnellement, j'aime !



Si vous prenez Ackroyd, votre barre d'énergie sera plus élevée.



Graphiquement, Ex-Mutants tient la route.

REVIEW



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : DE 3 À L'INFINI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 76%

Des options intéressantes. De nombreux écrans intermédiaires tout au long du jeu.

GRAPHISMES 82%

Les décors sont variés et colorés. Les personnages se détachent bien du fond.

ANIMATION 75%

Les effets de la hache sont bien rendus. Les sauts sont corrects. Un scrolling en parallaxe anime les Speed Level.

BANDE-SON 84%

La bande sonore est rythmée, variée et jamais "saoulante". Les bruitages sont excellents.

JOUABILITE 81%

Le contrôle du personnage est très simple ainsi que l'utilisation des armes spéciales.

DUREE DE VIE 83%

Même en mode Facile, vous en avez pour plusieurs heures en sachant que vous ne terminerez pas le jeu.

INTERET 85%

C'est un excellent jeu de plates-formes/beat-them-all.



Le Bomber Man est un homme qui pose des bombes. Cette définition simpliste résume parfaitement le principe de ce jeu. Bomber Man 93 est une version améliorée de Bomber Man, premier du nom. Ce dernier fait partie de ces jeux qui ont fait le succès de la PC Engine (ou Core Grafx). Bomber Man 93 reprend les trois modes de jeu de son prédécesseur en y apportant encore plus de fun. La quête du Normal Game (pour un seul joueur) se déroule maintenant au travers de sept planètes — avec autant de décors différents —, composées chacune de huit niveaux de labyrinthes. C'est dans le Battle Game, mode de jeu multijoueur, que l'on note des nouveautés intéressantes augmentant considérablement le côté délirant de Bomber Man. Cette partie du jeu invite cinq amis à s'affronter simultanément sur un même écran. Le but est d'augmenter la puissance de son Bomber Man en ramassant des options pour éliminer tous ses

adversaires. Les programmeurs ont eu la sympathique idée de créer de nouvelles options et sept arènes supplémentaires. Ainsi, dans l'une, vous pourrez surprendre vos adversaires en vous téléportant de l'autre côté de l'écran; dans une autre, vous poserez des bombes sur des tapis roulants. Et si, dans le premier Bomber Man, vous deviez réunir quatre amis et autant de paddles pour un délire maximal, vous pouvez maintenant, et c'est une excellente nouvelle, affronter de un à quatre adversaires gérés par la console. Le troisième mode de jeu, le Versus Game, donnera l'opportunité à deux possesseurs d'une PC Engine GT de jouer en connexion. Dernière remarque: en sachant que c'est Hudson Soft qui a été le premier éditeur à développer une interface pour connecter deux paddles supplémentaires sur la Super Famicom, on peut espérer qu'un jour l'éditeur japonais adaptera ce jeu très fun sur la 16 bits de Nintendo.



▲ Dans cette arène, vous pourrez surprendre vos adversaires en déposant vos bombes sur des tapis roulants.

Ici, vous pouvez instantanément passer d'un côté à l'autre de l'écran grâce à quatre téléporteurs. ▼



COMMENTAIRE



ROBBY

D'aucuns diront que la console NEC est dépassée techniquement et qu'il est maintenant dur de trouver ses jeux dans les boutiques françaises. Et pourtant, comment peut-on résister à cette cinquante-sixième cartouche éditée par Hudson Soft pour sa machine fétiche? Ce Bomber Man 93 rejoint ces jeux culte totalement délirants qui permettent à cinq amis de jouer simultanément autour d'une PC Engine. Le lifting opéré sur le Bomber Man original est une véritable réussite et il est désormais possible d'affronter des Bomber Men gérés par la console en mode Battle. Tout est bon dans ce jeu: son idée de base, lumineuse, ses graphismes "trognons", ses nombreuses musiques et, surtout, sa jouabilité exemplaire. Amoureux de la PC Engine (ou Core Grafx), il vous est impossible de faire l'impasse sur cette cartouche.



Sélectionnez d'abord le nombre de joueurs participant au challenge.



... puis décidez du nombre de manches qu'il faudra remporter pour gagner la partie.



Prévenez les voisins de ne pas s'inquiéter du bruit émanant de chez vous (dites que vous fêtez votre anniversaire).

A CINQ SUR LE MEME ECRAN

REVIEW



EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

SAUVEGARDE : PAR CODES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

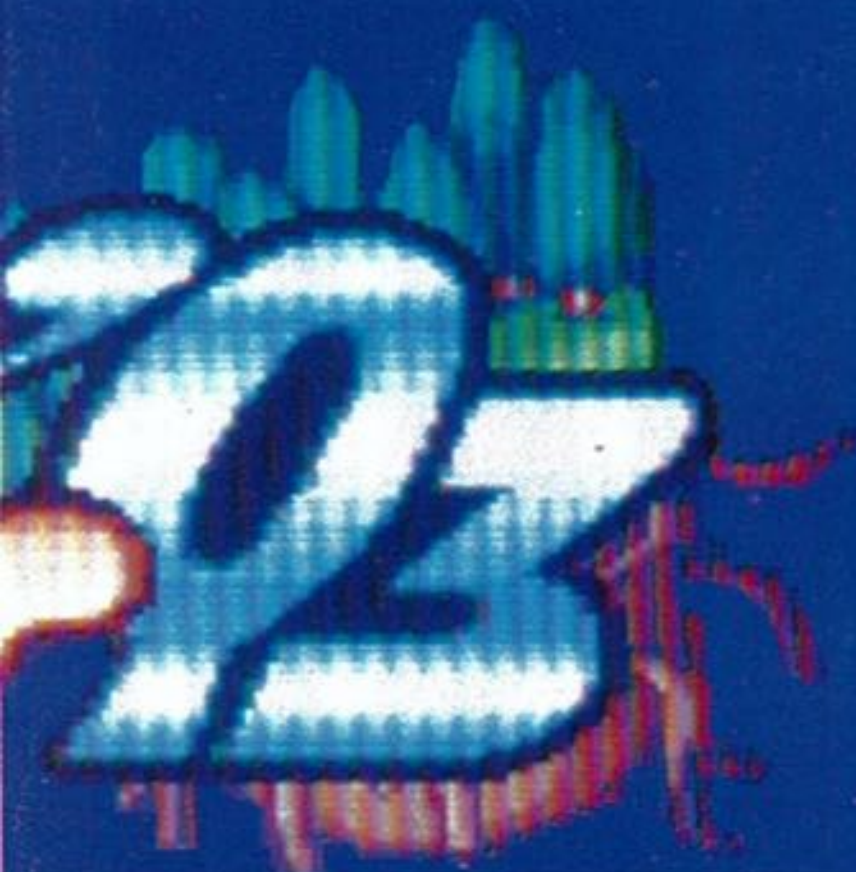
CONTROLE : EXCELLENT

1-5

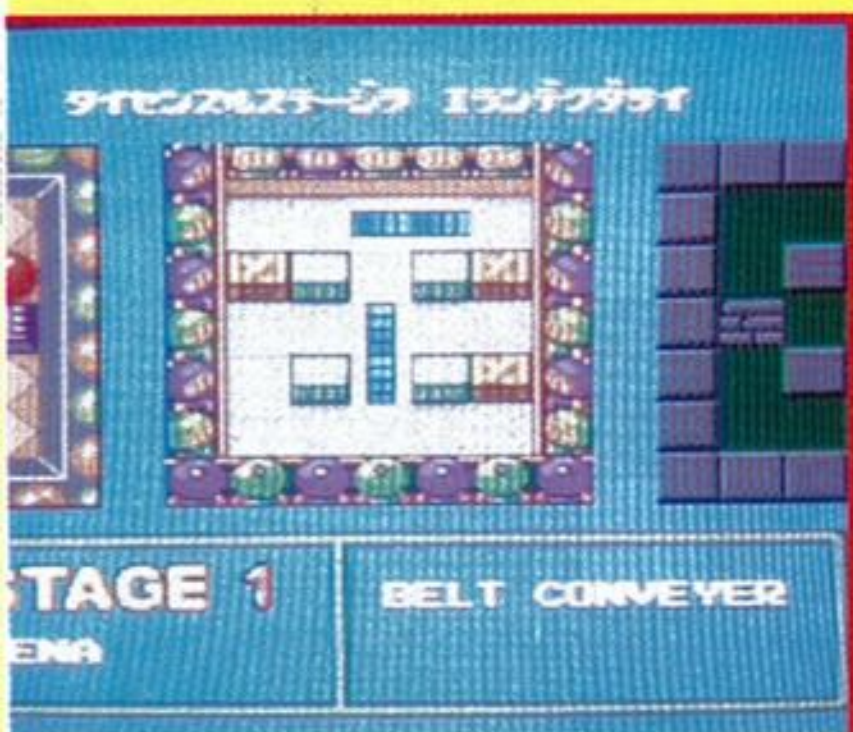
JOUEURS



CARTOUCHE



Définissez ensuite quels sont les Bombers qui seront gérés par la console...



Choisissez, parmi les huit arènes proposées, celle qui sera le théâtre de votre affrontement.



Le Bomber sorti indemne du carnage se voit attribuer la manche. Ici, il faudra en remporter cinq.



Dans la quête du Normal Game, vous trouverez dans chaque niveau une option augmentant la puissance du Bomber.



Il sera indispensable de posséder une grande puissance de feu pour venir à bout des gardiens de planète.

COMMENTAIRE



SAM

très plaisante. Finissez de lire Consoles+ et courez vite acheter ce jeu fantastique.

Vous aviez décidé de faire une partie à cinq mais quelqu'un vous a posé un lapin ! Avec l'ancienne version, il fallait se résigner à jouer à quatre ; avec la nouvelle, no problem ! Vous pouvez même jouer à cinq en étant tout seul. Toujours en mode Battle, vous avez maintenant plusieurs décors, un maximum d'options fantastiques, de pièges. Le mode Normal est très classe, mais un petit peu lassant. Heureusement, il y a un système de password. La bande-son est

En cas de carnage total (tous les Bomber Men se sont détruits), il y a match nul et l'on rejoue la manche.



PRESENTATION 86%

Les petites scènes d'introduction sont rigolotes et vous plongent dans l'ambiance délirante du jeu.

GRAPHISMES 86%

Ils sont propres, soignés et bien colorés. Certains sprites du jeu sont désopilants.

ANIMATION 84%

Les animations, simples mais efficaces, ne souffrent d'aucun défaut.

BANDE-SON 72%

La bande-son reprend les thèmes du premier Bomber Man. Les musiques sont variées et entraînantes.

JOUABILITE 90%

Comme d'habitude dans les jeux Hudson Soft : absolument rien à redire.

DUREE DE VIE 84%

Un mois en Normal Game, une éternité en Battle Game avec plusieurs joueurs.

INTERET 94%

Complètement délirant en mode multi-joueur, Bomber Man 93 est un jeu à posséder absolument.



III

millénaire, 2650 exactement. Vous venez d'être embarqué à bord du TCS Tiger's Claw (sorte de porte-avions galactique) comme pilote de chasse. Vous êtes un novice, et vous allez affronter pour la première fois les redoutables Kilrathis, dont les raids incessants menacent l'Empire. Wing Commander est un simulateur de combat spatial qui a déjà connu son heure de gloire sur micro. Le jeu évolue de mission en mission, toujours plus difficiles au fur et à mesure que vous prenez de l'expérience. Vous volez très rarement seul : le plus souvent, vous êtes chef d'escadrille, ce qui vous conduit à donner des ordres aux autres appareils tout en pilotant le vôtre. Ça fait beaucoup à la fois, mais il y a un avantage : vous pouvez parfois vous tenir à l'écart du combat et envoyer les autres au baroud... Est-ce bien le but ? Les combats de Wing Commander sont hallucinants de vitesse, les divers appareils ont une haute maniabilité, et jongler entre les laser manuels et les charges nucléaires guidées est un plaisir ! La force de cette cartouche est là : pilotage et action violente d'un côté, planification stratégique des missions de l'autre. Attention ! malgré de nombreux écrans d'ambiance, le jeu est assez austère ! Wing Commander ne plaisante pas...

WING COMMANDER



Le combat commence. Alignez la croix rouge sur le vaisseau alien à droite !

COMMENTAIRE



ROBBY

Grand succès sur micro-ordinateur, Wing Commander était de fait très attendu par la rédaction de Consoles+. Si cette version pour la 16 bits de Nintendo semble assez fidèle au jeu original, je n'ai pas été subjugué par cette grande saga spatiale. Les commandes bizarres et compliquées, auxquelles s'ajoute une lisibilité peu évidente des écrans lors des combats dans l'espace, m'ont finalement rebuté. Jeu prenant s'il en est, grâce à son scénario plein de rebondissements, Wing Commander devient néanmoins lassant à cause de scènes d'arcade (les combats) répétitives et à l'issue trop souvent incertaine. En ce qui me concerne, j'attends la venue d'Elite 2 de David Braben chez Konami, lequel promet d'être plus intéressant.

L'AVENTURE COMMENCE !

Le mess des officiers. A gauche, un module d'entraînement, un barman, les high-scores. A droite, la porte d'accès aux choses sérieuses...

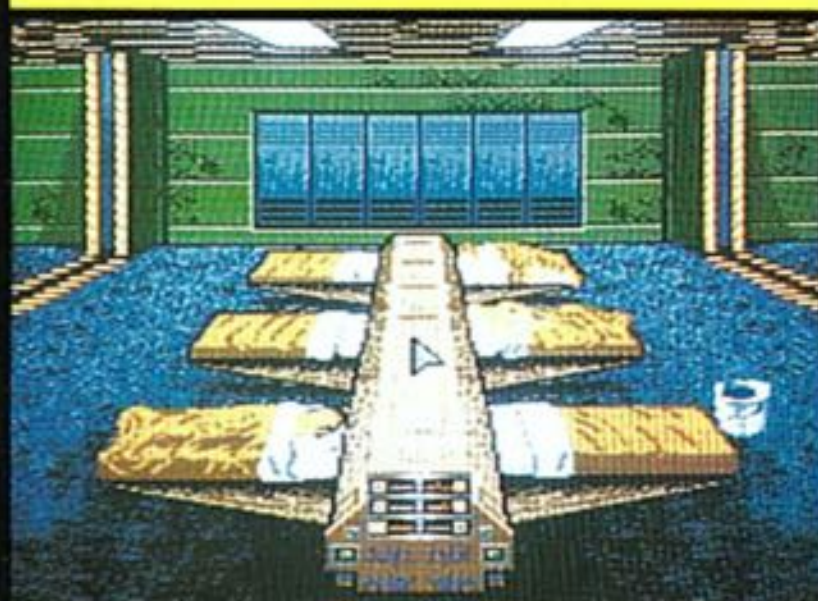
On peut faire d'agréables rencontres au mess... Et glaner quelques conseils utiles !

Salle de repos des officiers. Du décor, ça ne sert à rien. A droite, on va...

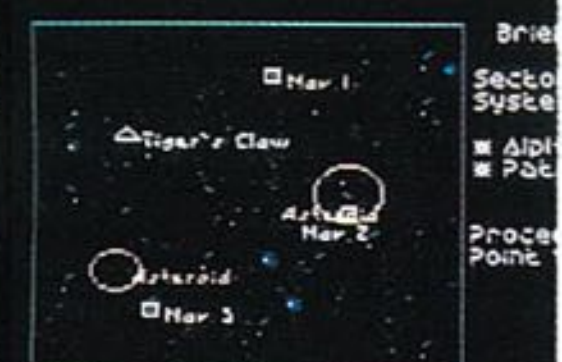
... en salle de briefing. Le chef est viril et s'énervé facilement.



Bon jour, Lieutenant. You are called ELNIONIO, no? I am called Angel.



The Tiger's Claw dropped from Jumpspace seven hours ago, at 08:00.



You'll check three possible J about 20,000 clicks





TRAVAIL D'EQUIPE

Vous n'êtes pas seul! Une coéquipière entre en communication avec vous (jolie, malgré le casque) et vous annonce qu'elle a descendu un appareil ennemi!



COMMENTAIRE



EL NIONIO

Rassurez-vous, le Wing Commander sur Super Nes est le même que sur micro. Il est même plus rapide. Il souffre aussi des mêmes faiblesses, surtout au niveau de la vision des combats à travers le cockpit, imprécise... Le programme est plutôt complexe, mais tout est prévu pour une initiation progressive (excellent mode d'entraînement, bonne progression des missions). On aura quand même du mal à s'habituer aux combinaisons de touches, très acrobatiques, des commandes en vol: Select + droit, Start + gauche, etc. Heureusement, l'affichage très clair du tableau de bord compense ce manque d'ergonomie. Dernier atout: les missions jouent sur des scénarios très variés qui font appel à toutes vos qualités de pilote et de stratège. Si vous entrez bien dans votre peau d'as des étoiles, la durée de vie de la cartouche sera longue... Grand jeu, mais rude et difficile!

Mais il explique clairement le plan de vol, les consignes et les objectifs.

Banzaï! Traversée au pas de course du couloir qui mène à l'aire de décollage.

Un mécanicien effectue les derniers réglages sur votre appareil. Et glisse une bouteille de scotch sous le pupitre.

Enfin aux commandes! Le lanceur supersonique va vous projeter comme une bombe dans l'espace.

WING COMMANDER®
PLAY SELECT
START
CONTINUE
COPYRIGHT © 1990 ORIGIN
COPYRIGHT © 1990 MINDSCAPE
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED BY NINTENDO

EDITEUR : MINDSCAPE

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : CODES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : COMPLEXE

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 94%

Briefing, missions, enterrement... Beaucoup d'écrans d'ambiance superbes!

GRAPHISMES 75%

Excellents sur les images fixes, plus douteux sur les écrans animés.

ANIMATION 41%

L'animation est très rapide, mais le dessin en mouvement des planètes et des vaisseaux ennemis est très confus.

BANDE-SON 65%

La musique est tonique mais varie trop peu. Bruitages moyens.

JOUABILITE 69%

Une fois les combinaisons de touches maîtrisées, c'est jouable. Pilotage très maniable.

DUREE DE VIE 76%

La diversité des missions compense le côté répétitif des combats...

INTERET 71%

L'animation en vol a un peu vieilli. On se consolera en jouant stratégique. Cartouche sérieuse pour joueurs sérieux.



près avoir testé la version Game Gear (dans notre numéro de janvier), j'étais un peu déçou. J'attendais beaucoup de ce titre, et sa médiocrité avait vite refroidi mon ardeur. C'est donc avec une certaine appréhension que j'abordai la version Megadrive, qui promettait d'être strictement identique à la version

8 bits. Et... Oh! Surprise! Rien qu'au début du premier niveau, le parcours est différent. Soulagé de savoir qu'U.S. Gold avait fait des efforts pour offrir à la 16 bits de Sega une version digne d'elle, je suis bien resté près de deux heures devant mon écran pour parvenir à franchir le deuxième niveau. En effet, il vous faudra connaître le chemin par cœur et repérer l'emplacement de tous les ennemis pour réduire au maximum la difficulté qui, il faut le dire, est très élevée. Cela est dû au fait que vous ne pouvez donner un coup de poing ou un coup de fouet tout en marchant. Il vous faudra donc vous placer précisément devant l'adversaire (avant qu'il ne vous tire dessus, bien entendu), si vous voulez lui asséner la droite du siècle. Côté scénario, rien de nouveau: votre père a été enlevé par les nazis (l'histoire se déroule en 1934), alors qu'il était sur le point de trouver le Saint-Graal, cette coupe mythique, qui donne l'immortalité à quiconque l'utilise pour boire un petit coup. Vous prenez donc le relais et traversez cinq niveaux avant de récupérer la coupe sacrée.



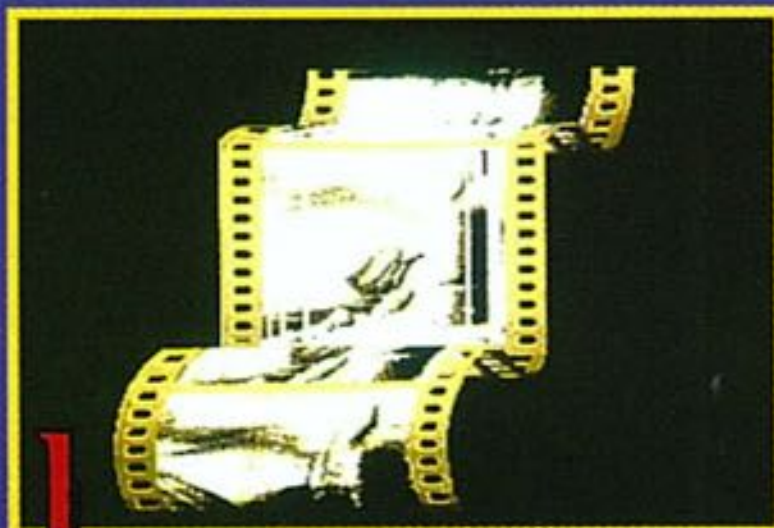
Le fouet se révélera plus efficace que les poings.

COMMENTAIRE



peter

Ah ouais! Il y a longtemps que je n'avais joué à un jeu vraiment dur sur Megadrive. Comme je vous l'ai dit plus haut, j'ai bien mis près de deux heures pour franchir le deuxième niveau. Si l'on compare cette version à celle de la Game Gear, on remarque tout de suite qu'elle est beaucoup plus riche en action: plus d'ennemis, plus d'épreuves (sur le train, par exemple, en plus des méchants qui vous agressent, des barres en fer et des tunnels vous forceront à rester bloqué quelques instants à certains endroits). En ce qui concerne la réalisation, aucun reproche à formuler. Les graphismes sont très agréables, bien colorés, rien à redire. Pour les animations, il n'y a pas de problème non plus, bien que les sprites animés ne soient pas extrêmement nombreux. La bande-son n'est pas extraordinaire mais elle reprend fidèlement la musique originale. Bref, Indy est un très bon jeu de plates-formes.



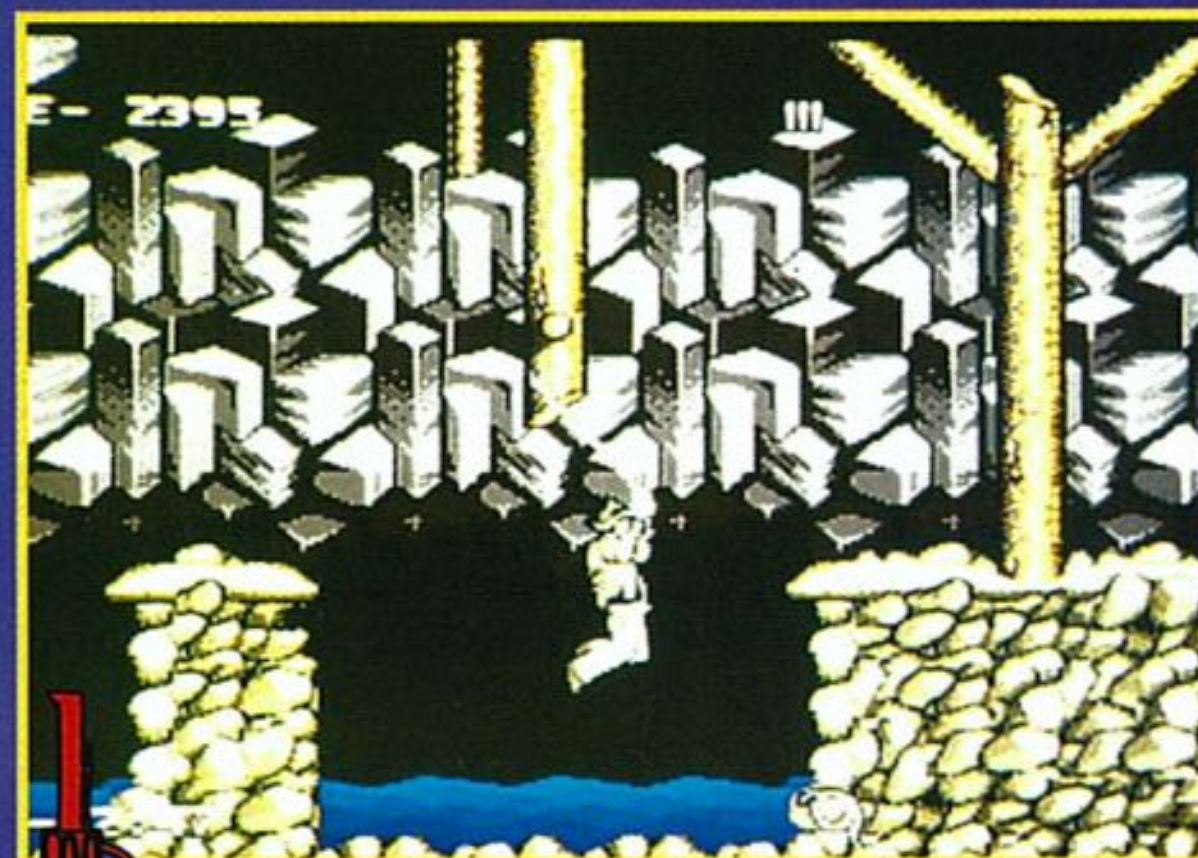
Une petite séquence de cinéma, genre 1920, apparaît à chaque début de niveau.



Ne descendez pas trop vite des cordes: vous pourriez tomber dans les eaux mortelles de la grotte.



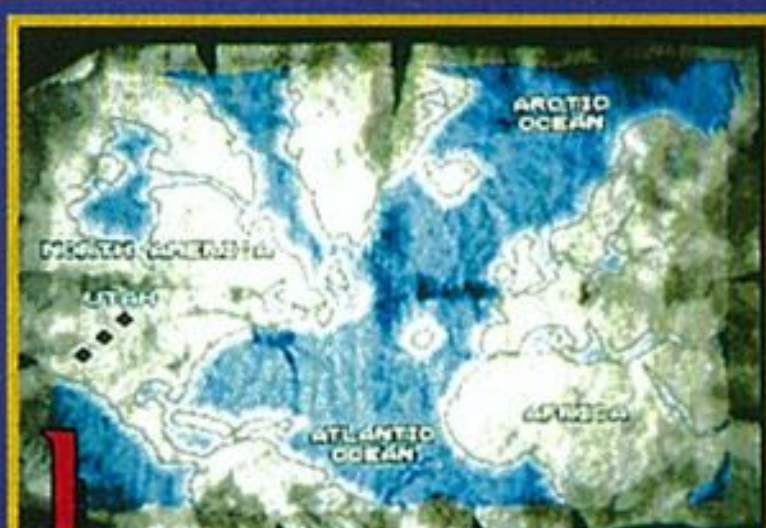
INDY and LAST CRU



Le fouet vous servira également à franchir des ravins.



Soyez précis en sautant du wagon, sinon votre mission risque de tomber à l'eau.



Une carte vous permet d'observer votre évolution.



Le train du cirque, avec toute sa ménagerie, est un passage très amusant du jeu.

INDIANA JONES

THE LAST CRUSADE

COMMENTAIRE



AXEL

La version Game Gear ne m'avait pas emballé. Celle-ci, bien que différente, ne m'a pas fait me relever la nuit. Des jeux de plates-formes sur Megadrive, il en existe des tonnes. La concurrence est rude et il ne suffit pas de s'appeler Indiana Jones pour transformer un jeu moyen en un mega-hit. Le contrôle du héros est primaire. Se balancer avec son fouet au-dessus de gouffres profonds est assez amusant dès lors que vous réussissez à sauter et à lancer le fouet au bon moment. Je trouve la difficulté des combats mal dosée. Il faut refaire cent fois les mêmes niveaux pour enfin trouver le bon timing, ou la bonne plate-forme qui vous protégera des attaques ennemies. Ça ne m'a guère donné envie d'aider le pauvre Indy à s'en sortir.

IL FAUT BOSSER DUR POUR GAGNER SON BEURRE

Dans la version Game Gear, les objets sacrés ne sont pas indispensables pour passer les niveaux. Dans la version Megadrive, vous serez obligé de les récupérer; mais rassurez-vous, ce sont les boss de fin de niveau qui les détiennent. En ce qui concerne les autres références au film on peut trouver, entre autres, une séance de wagon fou assez amusante. Et pourquoi n'ont-ils pas introduit la scène de gastronomie locale qu'on peut voir au cinéma dans le deuxième épisode?

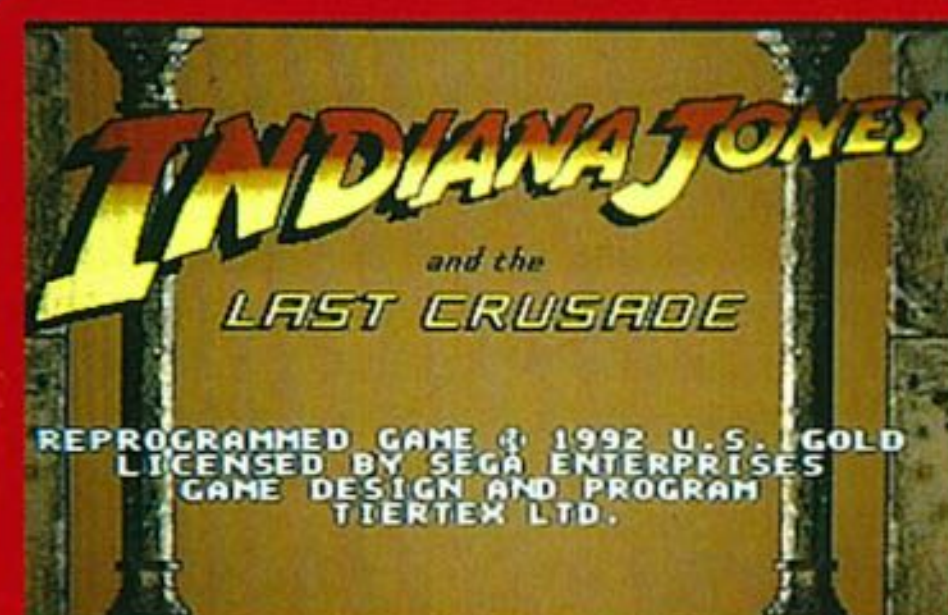


Le premier boss n'est franchement pas dur à battre.



Soyez ferme avec vos ennemis. Eux ne vous feront pas de cadeau.

REVIEW



EDITEUR : U.S. GOLD

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DUR

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : ASSEZ BON



PRESENTATION 59%

Pas de présentation, mais des options permettant de choisir le contrôle qui vous convient.

GRAPHISMES 84%

Ils sont jolis et assez bien colorés. Ce sont pratiquement les mêmes que sur Game Gear. Les tableaux sont différents.

ANIMATION 81%

Elle est bien détaillée pour le personnage principal, et le scrolling est rapide.

BANDE-SON 82%

Les thèmes originaux sont habilement repris. Les bruitages ne sont pas nombreux mais réalistes.

JOUABILITE 74%

Malgré quelques imprécisions, la maniabilité du personnage est assez bonne.

DUREE DE VIE 88%

Grâce à sa difficulté, Indiana Jones vous offrira de longues heures de jeu.

INTERET 83%

Indiana Jones est beaucoup plus amusant sur Megadrive que sur Game Gear.



FATAL FURY

Fatal Fury vous plonge dans une sombre histoire de vengeance. Jeff bogard, alors qu'il allait certainement remporter le tournoi, fut lâchement assassiné il y a de ça quelque vingt ans. Aujourd'hui, le tournoi recommence et ses deux fils, Terry et Andy, sont décidés à le venger. Ils se sont entraînés des années durant, et comptent bien remporter la victoire en mémoire de leur père, accompagnés pour l'occasion de leur ami japonais Joe Higashi. Au départ, un menu d'options vous permet de régler différents paramètres (difficulté, temps, Continue, configuration du joystick, etc.). A la manière de SF II, vous avez le choix, dès le début, entre une participation au tournoi King of Fighters, qui vous opposera aux meilleurs combattants, et un mode Duel. Ce tournoi se passe dans divers quartiers de la ville! Le combat se déroule en trois manches gagnantes, en un temps limité. Tous les deux niveaux, vous aurez droit à un stage Bonus. Vous pouvez bien sûr choisir le lieu de votre rencontre. Vos combattants disposent des éternelles parades, mais aussi de quatre coups spéciaux. Et maintenant, que le combat commence!



J'ai gagné! Etrange, non? Ben, non, c'est tout à fait normal, c'est moi Raiden! (Merci le tip!)

COMMENTAIRE



SAM

Des copies, des copies, toujours des copies. Tout le monde a vu que Street Fighter II s'était bien vendu, alors, comme d'habitude, les éditeurs n'ont pas cherché à faire preuve d'originalité, ils ont tous essayé de faire la même chose. On a vu Ken 6-Fist of the Northstar, Power Athlete, Brass Number (qui avait le mérite de nous faire entendre de belles musiques) et voici maintenant Fatal Fury, le célèbre jeu de la Neo Geo. Je ne vous étonnerai pas en vous disant que la version Neo Geo était meilleure. Même si c'est normal, je trouve que, pour une conversion, l'éditeur n'a vraiment pas fait beaucoup d'efforts. Ce jeu est trop facile. De plus, il n'est pas maniable. Pour un bon jeu de baston, je vous conseille plutôt le nouveau Ranma 1/2.

Terry tient enfin en face de lui l'homme qui a assassiné son père, et il n'est pas du tout décidé à lui laisser remporter la victoire!



Et hop! me voilà sur son dos et, profitant de cet effet de surprise, je vais pouvoir lui décocher un uppercut du tonnerre (dès que je serai passé derrière lui, of course).



AL ROY



TIP !



REVIEW



EN MODE STREET FIGHT (2 JOUEURS), PENDANT LA SÉLECTION DE VOTRE HÉROS, METTEZ VOTRE PAD EN DIRECTION "BAS", VOUS AUREZ ALORS LA POSSIBILITÉ DE CHOISIR AUSSI LES ENNEMIS EN TANT QUE PERSONNAGE-JOUEUR. SYMPA, NON ?

FATAL FURY FACE AUX AUTRES BEAT'EM ALL SUR SFC

En matière de beat'em all, la SFC est en passe de devenir une des machines les plus fournies, avec Street fighter II, Power Athlete, Ranma 1/2 I, Hokuto no ken 6 et Golden Fighter. Ce dernier mérite de passer directement à la poubelle. Hokuto no Ken 6 ne vaut pas vraiment le coup. Ranma 1/2 I, très maniable, disposant d'un grand nombre de coups et d'une bonne réalisation globale, est trop facile. Power Athlete peut paraître fade au début mais se révèle assez divertissant en mode 2 joueurs. Enfin, Street Fighter II est et restera certainement le meilleur beat'em all sur SFC pendant encore longtemps... jusqu'à la sortie du III ?



Michael Max n'est pas l'ennemi qu'on peut espérer battre au corps à corps !



Ce punk pensait pouvoir battre un noble descendant de la famille Higashi. Le voilà maintenant gisant sur le sol, inerte comme une triste feuille morte...



L'écran de sélection des personnages : à votre gauche, Joe Higashi, au centre Terry Bogard et, enfin, Andy, son frère.



La population de la ville de South Town se presse au Pao Pao Café, lieu du prochain combat.



Voici l'un des super-coups de notre cher ami Joe. Si Richard voulait le combattre au corps à corps, je ne parierai pas sur lui.



En chinois, Tung Fu Rue signifie "l'homme qui se transforme par temps d'orage". Je suis bien content de l'apprendre maintenant que je l'ai en face de moi...



Et c'est pas fini, maintenant il m'envoie de grosses boules de feu ! Mais je ne lui ai jamais dit que j'avais froid !

Le seul moyen de battre ce gros emporté de Raiden est d'analyser ses séquences d'attaque et de trouver les contre-attaques correspondantes.





En début de partie, il sera possible de définir une durée de combat illimitée, indiquée alors par le signe de l'infini en haut de l'écran.



Il faut parer le maximum des attaques de cet adversaire vivace en bloquant ses coups ou en les évitant par des pirouettes.



Deuxième manche: Joe va-t-il trouver le point faible du colosse Raiden?



On retrouve dans Fatal Fury des attitudes vues dans tous les beat-them-all. Par exemple, ce coup de poing au bas-ventre.

COMMENTAIRE



DOUGLAS

Fatal Fury sur Neo Geo provoqua à sa sortie une mini-révolution. SNK pouvait se vanter d'avoir le nec plus ultra en matière de beat'em all sur console. En effet, le jeu était et est toujours l'un des meilleurs, malgré la sortie de SF II et de World Heroes (n'est-ce pas, Marc?). Pour moi, il est assez injuste de le comparer aux deux titres précédents, car l'esprit du jeu diffère de celui de SF II. On lui reproche aussi son manque de coups, mais la plupart des joueurs n'en utilisent que la moitié! Avec des graphismes somptueux, une bande-son exceptionnelle, une animation de bonne qualité et un terrain de combat à deux niveaux, la version Neo Geo est impressionnante. Un graphisme assez semblable et une animation correcte sont tout ce qui reste dans cette conversion. Je suis sûr que la SFC pouvait faire mieux: voyez SF II!

GAROU DENSETSU
餓狼伝説

宿命の闘い

PUSH START BUTTON

TM 1991 SNK
©TAKARA AMUSEMENT CO., LTD. 1992

EDITEUR : TAKARA

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3/5/7/INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8

CONTROLE : MOYEN

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

La présentation de la Neo Geo a disparu, mais le tableau d'options est complet.

GRAPHISMES 83%

Encore une fois, un ton en dessous de la version Neo Geo, dommage...

ANIMATION 80%

Assez réussie, les sprites bougent bien, mais ils ne disposent pas d'assez de positions intermédiaires.

BANDE-SON 35%

C'est vraiment déplorable pour une machine comme la SFC. Achetez le CD!

JOUABILITE 73%

Il est assez dur de réaliser tous les coups spéciaux si l'on ne dispose pas d'un joystick "arcade".

DUREE DE VIE 65%

Le côté impressionnant de l'original ayant disparu, on se retrouve devant un banal beat'em all.

INTERET 79%

Fatal Fury a beaucoup perdu lors de sa conversion sur SFC, on s'attendait à une meilleure adaptation.

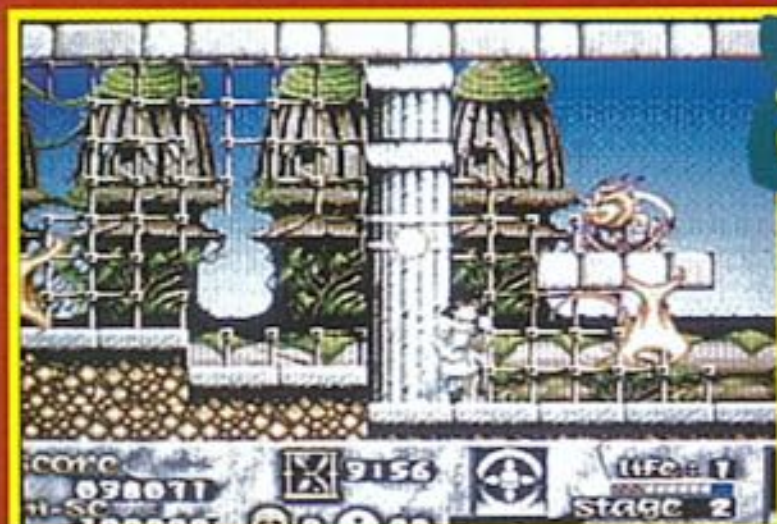


REVIEW



amedi 26 décembre, ma pendule électrique indiquait 23 heures et 57 minutes. Je regardais avec un certain plaisir Thierry Ardisson pleurer à la télé (c'était sa dernière émission). Je me lève du canapé, sur lequel je m'étais lâchement vautré, pour aller brancher ma

Megadrive. Si je ne rendais pas mon texte lundi, j'étais cuit! Robby aurait lancé le Killer à mes trousses et m'aurait servi en salade à l'horrible mangeuse d'hommes: Pascale Chouchou, dite Pascoualita! Il faisait froid dehors, et j'avais le moral à zéro. C'est en poussant le bouton On/Off que je compris que ma vie allait être bouleversée. Un nuage de fumée violette se dégagea de ma console; je crus d'abord à une blague du Killer. Mais quelle ne fut pas ma surprise lorsque je vis ce nuage se matérialiser en un monstre transparent, dont le corps était celui d'un bœuf! Sa voix me glaça le sang. Il me défiait d'aller délivrer les moines sacrés du Risky Woods. Ce monstre hideux les avait statufiés, écrasant ainsi la seule autorité légitime de ce pays autrefois si tranquille. Bien sûr, vous me connaissez, je suis très courageux. J'acceptai donc le terrible défi et me fis projeter dans le monde incroyable de Risky Woods. Quatre dangereux niveaux m'attendaient, chacun composé de deux ou trois scènes! Le rascal ne m'avait pas épargné: il avait envoyé des centaines de monstres à mes trousses, et ne m'offrait que quelques armes pour commencer. En plus, le temps m'était compté. C'en était trop pour un seul homme! Je suis donc revenu vous demander de l'aide: ne me laissez pas seul dans ce monde ténébreux, et lancez-vous dans la fabuleuse histoire de Risky Woods!



Ce genre de monstre est difficile à abattre: il faut sauter en évitant ses tirs.

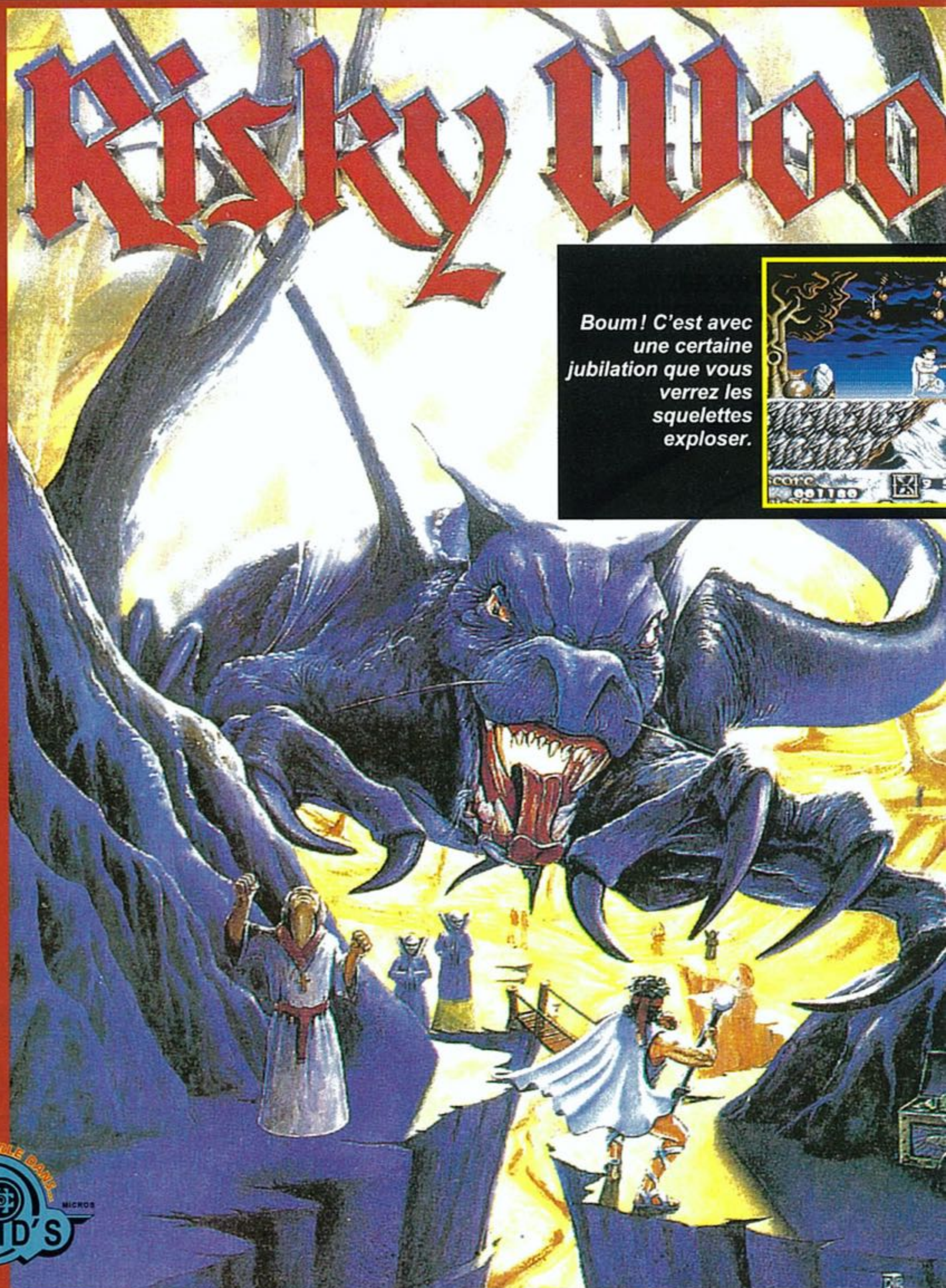


COMMENTAIRE

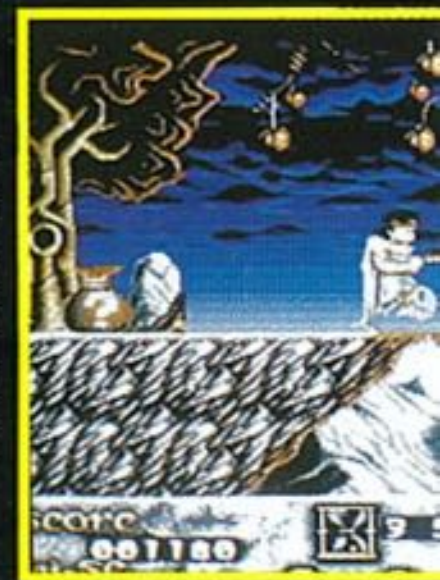


MARC

Risky Woods surprend un peu le joueur lors des premières parties. L'arme que vous possédez au départ n'est pas très efficace et vous vous faites souvent toucher. Mais à l'usage, on s'aperçoit que la difficulté est juste bien dosée, promettant un plaisir de jeu durable. En effet, vous ne possédez initialement aucun Continue (ils sont dispersés dans le jeu sous forme de bonus). Risky Wood est donc un bon jeu du point de vue de l'intérêt. Côté réalisation, l'équipe de Zeus Soft (éditée par Electronic Arts) a fait du bon travail. Les graphismes sont superbes, riches en couleurs. Rien de remarquable dans l'animation, bien qu'elle soit rapide. Je ne fais aucun commentaire sur la bande-son. Risky Woods se classe donc parmi les réussites du mois, et vous pouvez l'acheter sans hésitation.



Boum! C'est avec une certaine jubilation que vous verrez les squelettes exploser.



Oh! qu'il est "bô" le monstre de fin de niveau! Ne sautez pas tout de suite après l'avoir abattu: plusieurs coffres apparaîtront.





RISKY WOODS

> STATIONS
ELCTRONIC ARTS
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

EDITEUR : EA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : ASSEZ DURE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : EN OPTION

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MOYEN

1

JOUEURS



CARTOUCHE

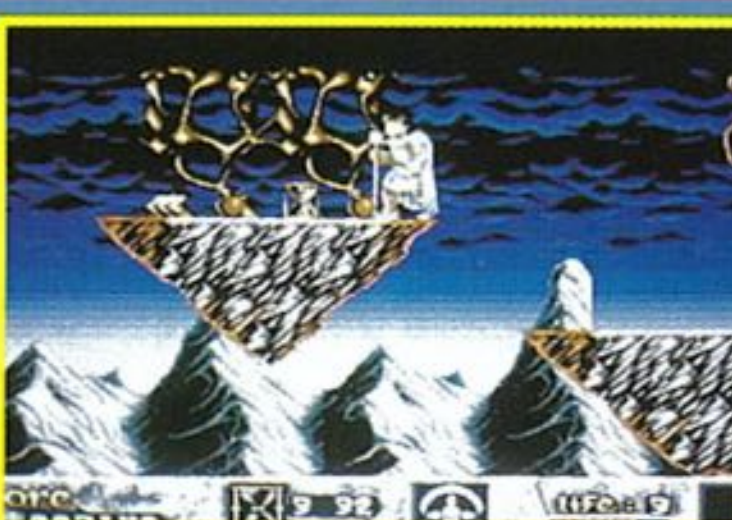
LES CLEFS DE LA LIBERTE

Avant de délivrer les moines, il vous faudra trouver des clefs très spéciales. Celles-ci ressemblent à des roues dorées, et elles sont indispensables pour passer les niveaux. Quand vous aurez récupéré une clef entière, vous arriverez devant une statue en forme d'oiseau dans la-

quelle vous introduirez la clef. Le volatile se mettra à chanter un air qu'il faudra restituer note par note. La statue explosera, vous laissant ainsi la place pour délivrer le moine. Ce dernier dégagera alors une immense énergie qui détruira tous les ennemis présents à l'écran.

RISKY VS ARTHUR

Risky Woods vous rappellera Ghouls'n Ghosts. Au fur et à mesure qu'on avance dans le jeu, on ramasse une armure d'argent ou d'or ou des armes, chacune possédant un pouvoir différent.



DES BONUS, ENCORE DES BONUS

Le monde des jeux vidéo est parfois cruel et sans pitié! Mais tout n'est pas contre vous. Le jeu regorge de coffres qui regorgent de bonus: points, temps, vies, Continue, option Retour, monstre de feu... Certains bonus vous

mangeront une partie d'un autre bonus. Par exemple, si vous voulez gagner de la résistance, il vous faudra perdre du temps. En outre, chaque ennemi tué laisse derrière lui une pièce d'argent qui vous rapportera des points.



Faites attention: le moine de gauche est un faux moine. Il vous mangera de l'énergie si vous le délivrez.

PRESENTATION 62%

Pas de présentation, mais quelques options.

GRAPHISMES 93%

Ils sont très colorés et contiennent énormément de détails.

ANIMATION 81%

Elle est assez rapide...

BANDE-SON 78%

Les musiques ne se caractérisent pas par leur originalité, et les bruitages sont peu nombreux.

JOUABILITE 76%

Un petit défaut de contrôle vous bloquera un certain temps dans les premières parties.

DUREE DE VIE 78%

La difficulté permet de ne pas finir le jeu en quelques heures.

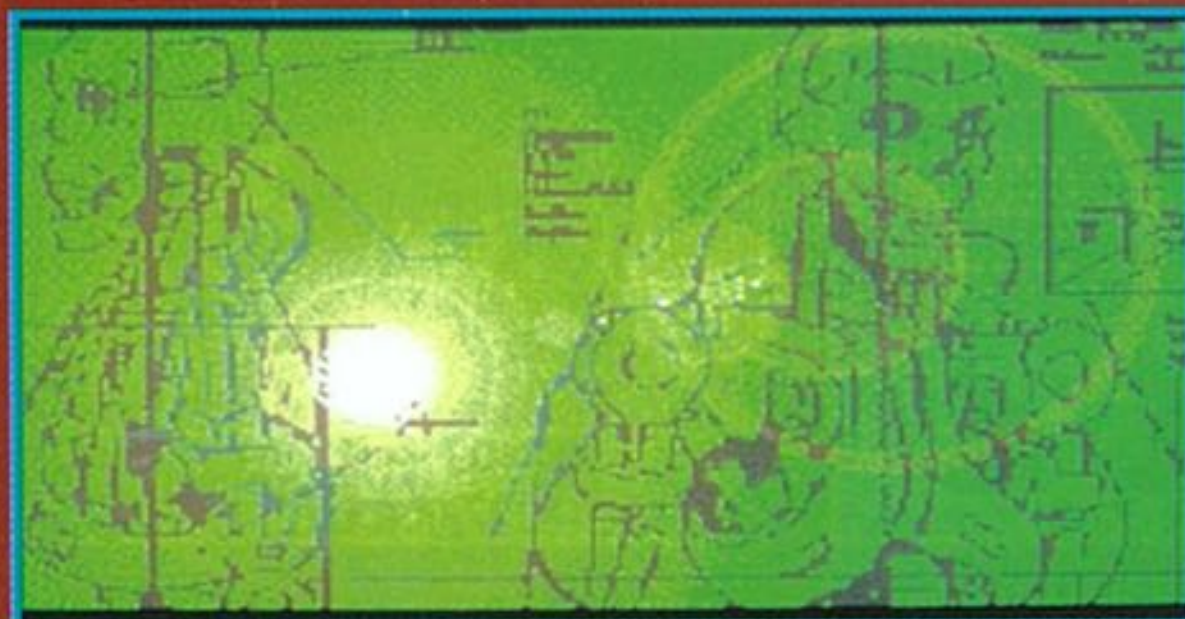
INTERET 83%

Le jeu propose des obstacles assez différents suivant les niveaux, mais ceux-ci ne sont pas assez longs.

1993

Le pays est en crise. Un dictateur fou à tendance psychotique, Banglar, a pris le pouvoir. Ses

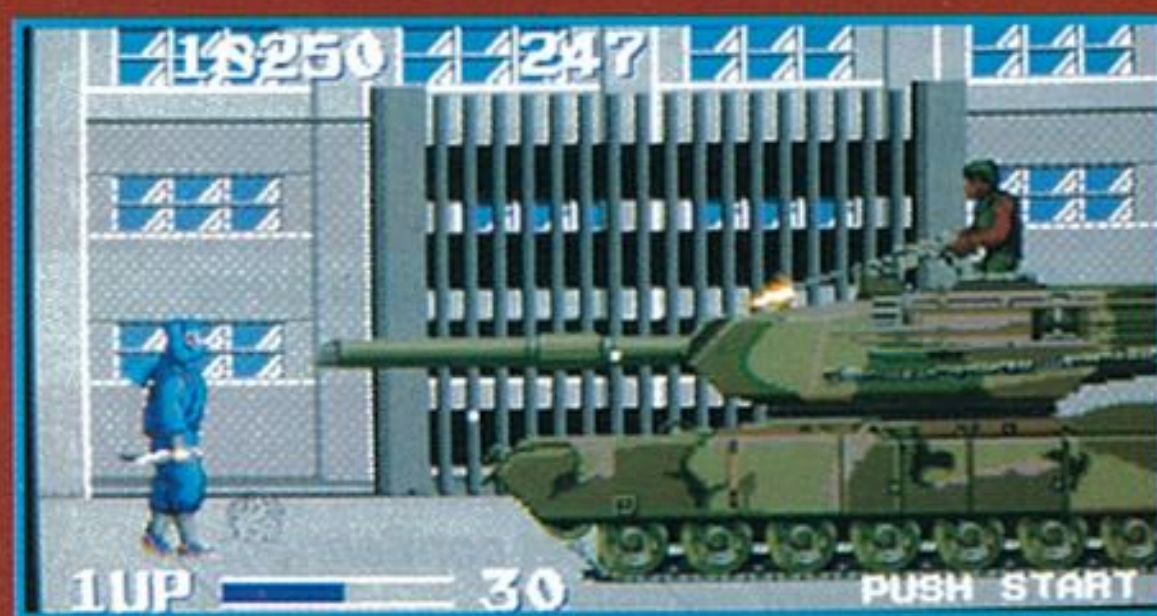
hommes de main, brutes épaisses et mercenaires assoiffés de sang, exécutent tous ceux qui ne se soumettent pas au nouveau régime. Le chef de la résistance, Mulk, ancien leader de l'opposition avant que celle-ci ne soit déclarée illégale par le despote, a fait construire en grand secret deux cyborgs ultramodernes, les AT-BU 10. L'un a l'apparence d'un homme et l'autre celle d'une femme. Ils peuvent projeter des shurikens et donner des coups de poignard. Les shurikens, ces étoiles d'acier aux bords aussi coupants que ceux d'un rasoir, sont en nombre limité. En combat rapproché, les cyborgs peuvent croiser leurs poignards pour se protéger des coups de l'adversaire. Leur mission consiste à pénétrer jusqu'à l'endroit où se cache le tyran pour l'assassiner. Les deux robots sont protégés par une armure sous leur tenue de combat de ninja. Mais au fur et à mesure des impacts infligés par leurs adversaires, leurs protections diminuent et on voit peu à peu les parties vitales exposées au jour. Lorsque l'un des Ninjawarriors a été atteint trop souvent, il tombe à genoux avant de disparaître dans une explosion.



Mais c'est un beau AT-BU 10 que vous avez là, madame! Et à part assassiner les gens, il fait quoi? Le café?



Il est souvent prudent d'avancer lentement, accroupi, car les hommes de main de Banglar, armés de M16, ne pourront pas vous toucher.



Pour passer le char qui bloque l'accès au niveau trois, liquidez le conducteur.

CHIC! Y'A MEME DES MUSICOS!

Profitant de la place qu'il restait sur le CD-Rom, Taito nous a gratifiés d'un petit cadeau! Une espèce d'introduction-déliroburlesque-présentation du groupe de musiciens! On suit les tribulations d'un détective qui finit par arriver dans un club privé, comme on en trouve des millions à Tokyo, où les membres du groupe se produisent. La réalisation est, comment dirai-je, spéciale, voire transcendante! Fondée sur des images digitalisées, mais bénéficiant de la pauvreté quasi légendaire de la palette de couleurs du MCD, cette petite introduction recourt à des couleurs qui ne laisseraient pas indifférent un bab' des années soixante-dix! A voir, rien que pour le choc visuel!

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Taito, avec Ninjawarriors, adapte sur MCD un de ses titres les plus connus, lequel a fait les beaux jours des passionnés des salles d'arcade et des possesseurs de PC Engine. Dommage que le jeu ne soit pas plein écran, on se sent un peu à l'étroit dans la petite fenêtre animée. De plus, il semble avoir été conçu durant une période de "rationnement". En effet, il n'y a pas assez de techniques de combat à la disposition de vos Ninjawarriors pour que ce CD-Rom passe du statut de petit jeu sympa à celui de chef-d'œuvre. Il n'y a pas non plus assez de bonus (armes, gadgets...) ni suffisamment de salles secrètes à découvrir. Le poids de l'âge se fait sentir car, à l'époque où ce programme a été conçu, les jeux vidéo n'utilisaient pas autant qu'actuellement ces éléments, qui donnent tout son intérêt à un jeu. Que reste-t-il? Un titre qui date un peu, plein de nostalgie, mais marrant tout de même, surtout à deux!



Le cracheur de feu possède la faculté de disparaître et de se rematérialiser un peu plus loin. Faites un saut périlleux pour atterrir dans son dos, placez quelques bons coups de poignard ou quelques shurikens, puis apprêtez-vous à recommencer l'opération plusieurs fois.



NINJA

WARRIORS

LES JOYEUSES CABRIOLES DU NINJA

REVIEW



Deux poignards vous permettent de donner des coups ou de vous protéger de ceux de l'adversaire.



Pour les adversaires plus difficiles à battre, utilisez les shurikens. Mais attention ! leur nombre est limité.



Le saut périlleux vous permettra de surprendre l'adversaire ou d'éviter un mauvais coup.



Ambiance lugubre dans cet entrepôt éclairé par une faible lueur rougeâtre, mais l'atmosphère risque de se réchauffer rapidement avec tous ces joyeux drilles qui vous entourent.



Il ne s'agit pas de Batman et de son frère jumeau qui se seraient trompés de jeux, mais de ninjas félons recrutés par Banglar, spécialistes du vol plané.



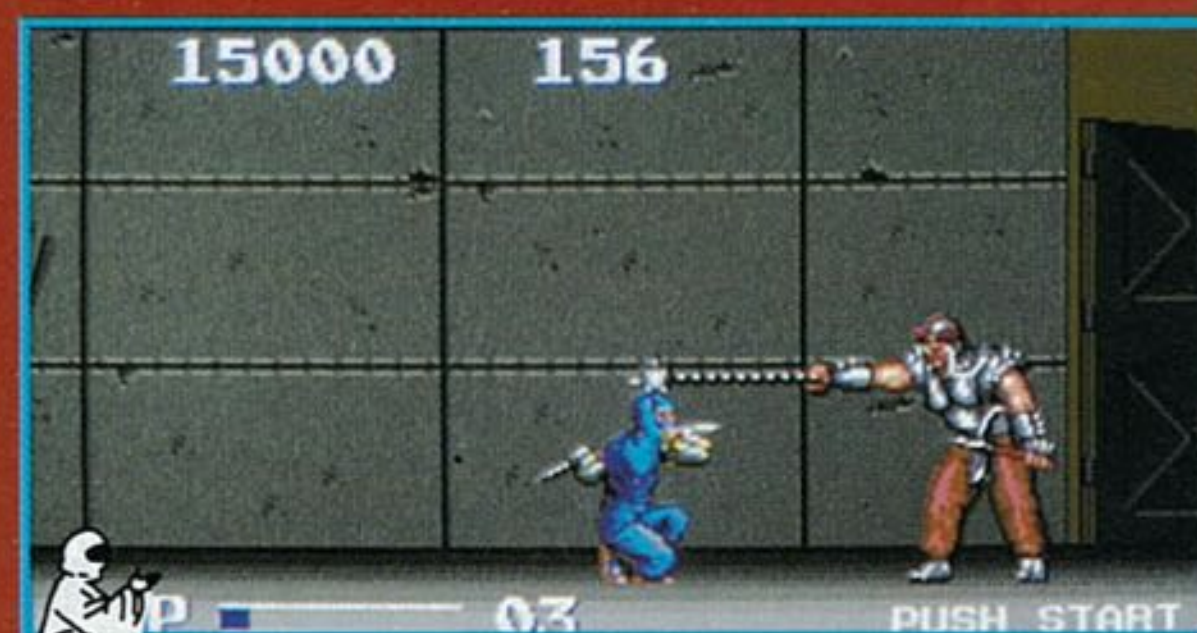
Certains snipers, comme celui qui vient de surgir de l'intérieur du garage, n'apparaissent que quelques secondes, le temps de lâcher une balle.



N'hésitez pas à vous mettre en position de protection pour parer les coups de katana.



Le jeu utilise couramment deux ou trois plans.



Attention à la masse d'armes que ce boss manie avec habileté.



Dommage que vous ne puissiez réaliser vous aussi de tels coups de pied sautés.



Les attaques de chiens-loups ne sont pas faciles à éviter. Certains vous sautent dessus, d'autres vous mordent la jambe.



La fin est proche. Encore un impact, et la dernière partie protégée, la tête, sera vulnérable!

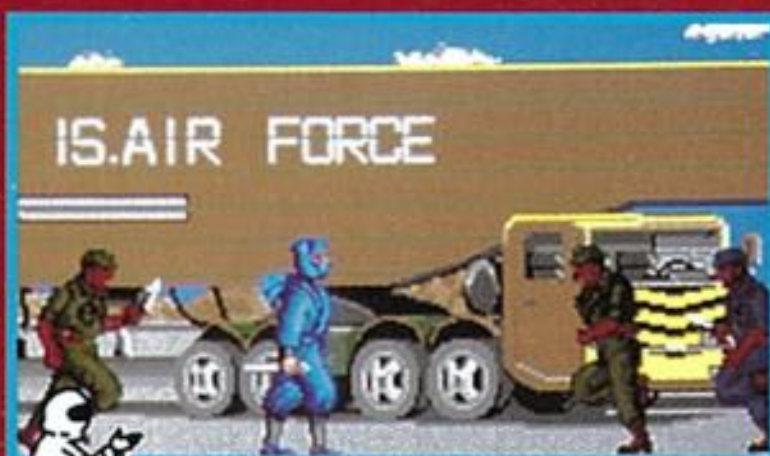


COMMENTAIRE



BANANA SAN

J'ai bien aimé ce CD-Rom. J'apprécie tout d'abord l'homogénéité des décors. Les graphistes n'ont pas essayé de rassembler dans un jeu fourre-tout des niveaux variés mais complètement disparates. Au contraire, cette cartouche possède une unité graphique assez poussée, fondée sur des thèmes cyber-punks comme la guérilla urbaine, l'importance accordée aux matériels militaires, des installations fonctionnelles sans fioritures... et sur des couleurs un peu ternes. De plus, les musiques sont grandioses. D'ailleurs, Ninjawarriors est, à ma connaissance, le jeu qui met le plus en avant les musiciens. Malheureusement, la maniabilité de Ninja et de Kunoichi est à revoir.



La base aérienne n'est pas une sinécure!



Il en sort de partout.

THE NINJAWARRIORS

PUSH START BUTTON

TAITO

© TAITO CORPORATION 1993
ALL RIGHTS RESERVED

EDITEUR : TAITO

PRIX : F

DISPONIBILITE : 12 MARS AU JAPON

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : DECEVANT

1-2

JOUEURS



CD-ROM

PRESENTATION 81%

L'intro nous plonge directement dans l'ambiance du jeu.

GRAPHISMES 91%

Les graphismes sont réalistes et collent très bien au scénario.

ANIMATION 86%

Ça gesticule bien, et même à deux joueurs, mais les actions à votre disposition sont un peu trop limitées.

BANDE-SON 95%

Excellent! Un vrai groupe de musicos... et la qualité laser!

JOUABILITE 70%

Votre ninja ne se manie pas toujours aussi bien que vous pourriez le souhaiter, notamment lors des sauts.

DUREE DE VIE 83%

Sans être rebutante, la difficulté vous tiendra en haleine.

INTERET 78%

Un jeu qui a un peu vieilli et qui aurait peut-être mérité d'être remis au goût du jour.

NINJA GAIDEN

Ninja Gaiden reprend le thème inépuisable des ninjas, ces guerriers de l'ombre qui jouent, sur console, les justiciers vengeurs. Seul contre tous, le ninja, grâce à sa maîtrise des arts martiaux, est capable de se sortir de n'importe quelle situation. Ces experts dans l'art de donner la mort sont réputés pour leur redoutable efficacité. Cela pour la théorie. En pratique, vous incarnez un brave bagarreur aux muscles bien huilés et affublé d'une cagoule ridicule (un historien m'affirmait hier encore que les ninjas étaient très timides, d'où leur besoin constant de rester dans l'anonymat). Quoi qu'il en soit, il vous faudra distribuer des racles à tour de bras pour venir à bout de vos ennemis. Issus des bas-fonds les plus obscurs, ceux-ci n'ont qu'un seul but : votre destruction ! Armés de tonfas ou de leurs seuls poings, ces rudes gaillards sont venus très nombreux pour vous faire la fête. Les sbires de base, avec leurs masques de gardien de hockey sur la tête (toute ressemblance avec Jason est purement fortuite) ne vous poseront pas trop de problèmes, ce n'est qu'un avant-goût des nombreux combats contre les boss de fin de niveau qui vous attendent. Contre les boxeurs et autres crapules, il faudra utiliser avec parcimonie votre pouvoir spécial pour leur infliger un maximum de dommages. Sur les toits des immeubles de Chinatown, sous les chutes d'eau, dans les casinos les plus chics ou plus simplement dans les rues mal famées, votre soif de vengeance vous mènera dans les coins les plus insolites de la ville et de ses environs.



Seul contre tous, il est important de garder ses adversaires sur un seul front. Si vous êtes encerclé, vous terminerez vite en pâtée pour chat.

COMMENTAIRE



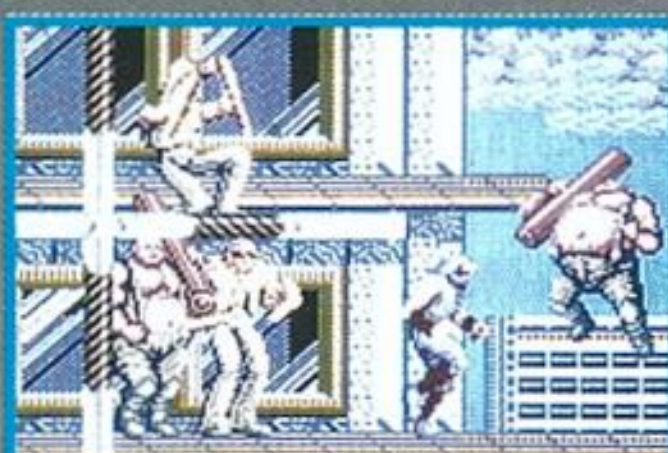
MARC

J'ai été plus que déçu par l'adaptation de Ninja Gaiden sur Megadrive. Le jeu sur arcade m'enthousiasmait par son originalité. On pouvait s'accrocher aux lampadaires pour donner de terribles coups de pied, faire des soleils au-dessus de la tête des adversaires et les envoyer valdinguer, effectuer des pirouettes en prenant appui sur les murs, bref, c'était carrément génial. Quelle n'a pas été ma déception en m'apercevant que

tous ces détails qui faisaient la force de cet excellent jeu de baston avaient disparu dans la version Megadrive. Le ninja se contente de frapper inlassablement ses adversaires avec, en prime, un roulé-boulé peu utile et un coup de pied sauté pas très pratique. De plus, la réalisation est loin d'être extraordinaire. Bref, il existe beaucoup mieux que Ninja Gaiden, jetez-vous sur Street of Rage II, par exemple.



Il ne fait pas bon se trouver sur le chemin de ces bikers. Ils n'hésitent pas à faire des roues avant pour vous écraser. Même un ninja a ses limites, mieux vaut ne pas les dépasser.



Ne restez pas près de ces énormes poussahs, un coup de tronc d'arbre en pleine tête, cela fait très, très mal. Pour ne pas terminer à l'hôpital, il est capital de faire des roulades et de les frapper par derrière.

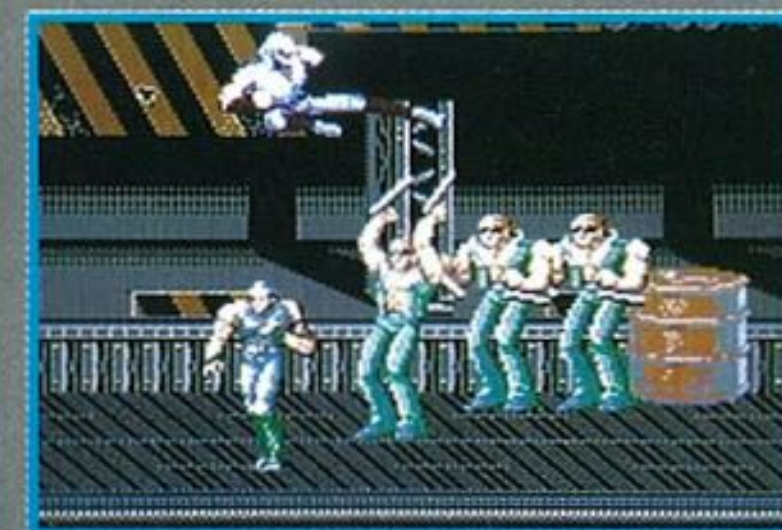
MEGADRIVE

REVIEW



牛寺集

Voici le coups spécial ninja de votre héros : une roulade qui projette tous vos ennemis au sol.



Attention à ces brutes armées de tonfas. Ils ont plus d'allonge que vous, mieux vaut faire preuve de prudence.



SEGA PRIX : NC
APPRECIATION

PRESENTATION 70%

Des séquences animées décrivent l'histoire.

GRAPHISMES 70%

Les graphismes sont moyens dans l'ensemble.

ANIMATION 75%

Elle reste très classique. Aucun point fort.

BANDE-SON 65%

Une bande-son d'un classicisme à toute épreuve.

JOUABILITE 50%

La maniabilité du héros est très limitée.

DUREE DE VIE 40%

Les tableaux se suivent et se ressemblent.

INTERET 65%

Un clone de beat-them-all parmi tant d'autres...

1

JOUEURS



CARTOUCHE



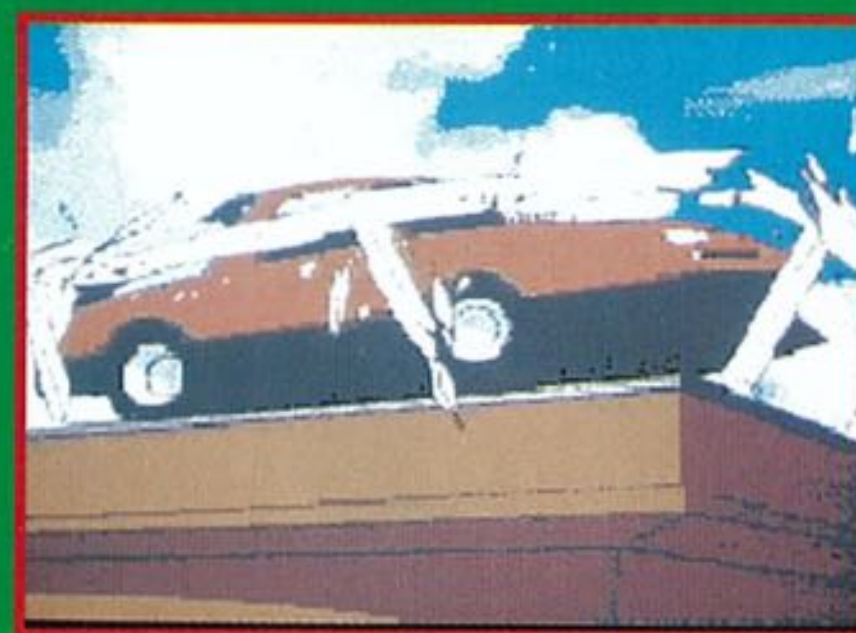
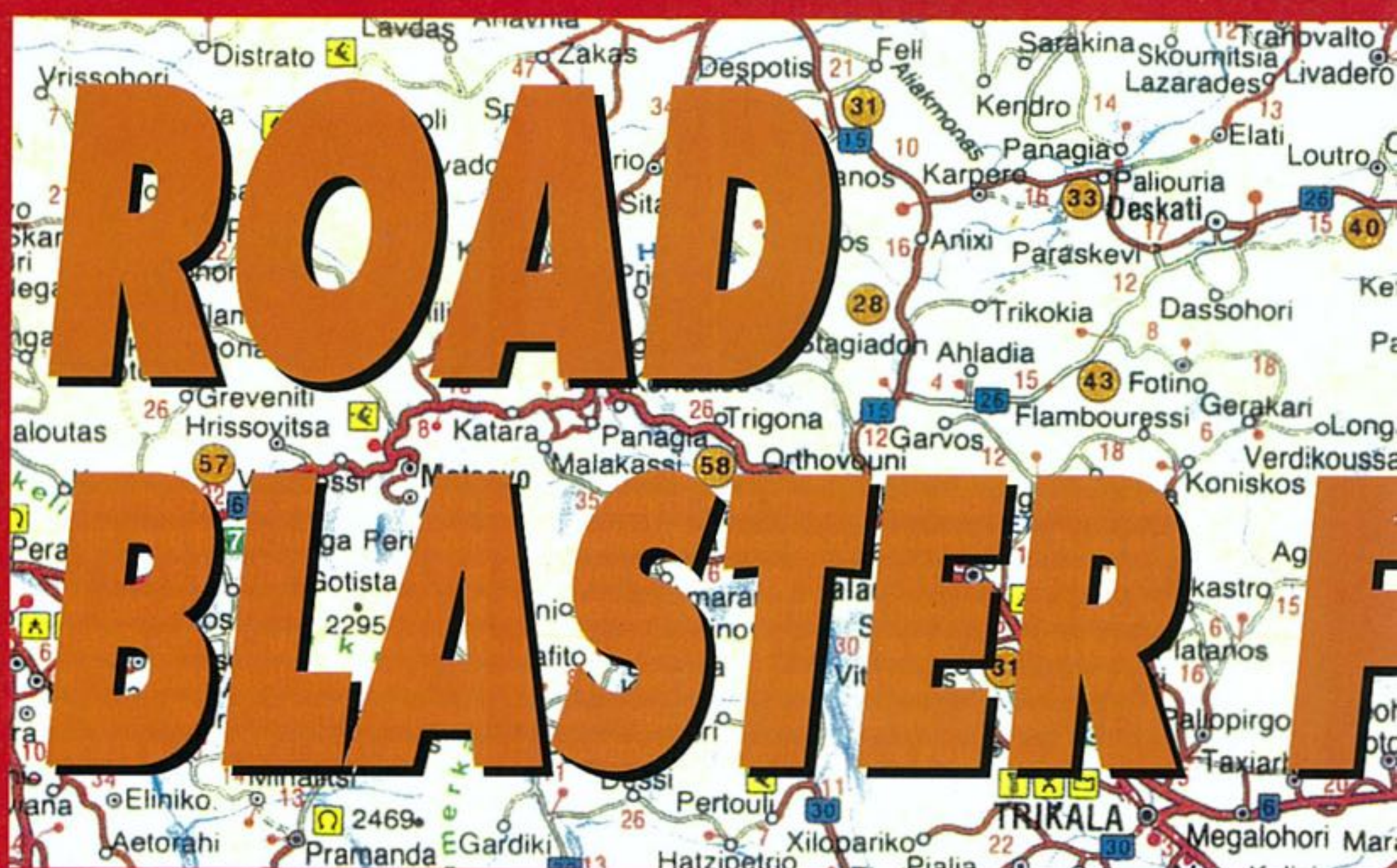
Wolfteam, la boîte japonaise qui a développé Road Blaster FX, a été la première société à éditer des jeux sur Mega CD (Arnest Eavens, Sol Face...). La qualité de ces softs était très médiocre, et on attendait de Sega qu'elle se dépêche de motiver les éditeurs afin qu'ils sortent des jeux dignes de sa machine. A la sortie de Thunderstorm FX (toujours de Wolfteam), on pouvait croire qu'un nouveau style de jeu sur console était né. Celui-ci, une espèce de shoot'em up dans lequel on ne pouvait pas diriger l'hélicoptère à 100%, proposait des images tirées de séquences vidéo animées. Road Blaster FX repose donc sur le même principe mais n'offre que peu d'intérêt. Les seules commandes que vous aurez à effectuer sont les suivantes : tourner à droite, tourner à gauche, accélérer et freiner. Ce n'est pas vraiment exaltant ! Le scénario n'est pas franchement original : vous vous la coulez douce en Ferrari avec une superbe blonde à vos côtés, lorsque des motards excités viennent vous taquiner et vous font tomber dans un ravin. La pauvre fille qui vous accompagnait meurt dans l'accident (comme c'est triste : on dirait le scénario d'une série télévisée). Mais vous vous en tirez indemne, et votre désir de vengeance vous pousse à poursuivre les gros méchants et à les abattre comme des chiens. Vous prenez donc une Ferrari de rechange et partez en quête, assoiffé de sang. Quelle brutalité ! Ces gens n'ont vraiment pas de savoir-vivre !

COMMENTAIRE



PETER

Thunderstorm FX, bien qu'il soit très moche au niveau des couleurs, avait su attirer mon attention. Mais Road Blaster FX est indéniablement un bide. D'accord, c'est impressionnant. D'accord, on en prend plein la figure à tous les instants. Mais le joueur ne peut que ressentir une terrible frustration. Aucune excitation, aucun plaisir ! Je me sentais tellement passif en jouant que j'ai failli m'endormir au bout de cinq minutes. Heureusement que la bande-son vient mettre un peu d'animation. Domage, car j'avoue que les dessins animés qui défilent aussi bien dans la présentation que dans le jeu sont assez amusants. Je suis très déçu !



PAS D'ERREUR !



COMMANDES





JAFRINO LA GAUFRETTE!

C'est une expression que j'utilise pour exprimer ma colère! Où se trouve le jeu dans Road Blaster FX? Ce n'est certainement pas le fait de tourner tantôt à droite, tantôt à gauche qui va nous procurer un vrai plaisir ludique. Comment l'équipe de Wolfteam a-t-elle pu se décider à sortir un titre aussi insignifiant? La bêtise humaine n'a donc pas de limite (je n'en suis que plus convaincu quand je vois la tête du très sous-développé Axel!). Allez manifester devant la firme Sega au Japon, montez un comité de défense des consommateurs, bref, faites ce que vous voulez, je m'en fiche complètement!



Des dizaines de cascades affolantes se succèdent au rythme des erreurs que vous commettez. Il vous faudra avoir de bons réflexes pour réussir chaque action car le temps imparti est très limité!

DOUBITCHOUS VILLOUTE COLOROS I PEDRO PALETTOS!

Vous êtes sans doute nombreux à vous poser la question: pourquoi certains jeux Megadrive et Mega CD sont-ils aussi moches? En voyant, par exemple, Thunderstorm FX ou Road Blaster FX, j'ai vraiment envie de pleurer! J'entends partout: "C'est normal! La palette de la Megadrive est très limitée." Ah, mais non! Je commence à en avoir marre, à la fin! Il suffit de regarder quelques jeux Megadrive tels que Mickey, Sonic ou Ecco the Dolphin, pour s'apercevoir que la 16 bits de Sega est capable de faire des merveilles en matière de graphismes et couleurs. Et de plus, attendez de voir Sewer Shark sur Mega CD. C'est un véritable film, avec des couleurs fantastiques! Là, je vous le promets, on comprend sa douleur! Ce n'est certainement qu'un manque de travail de la part des programmeurs! Donc, qu'on ne me parle plus de palette de Megadrive limitée, c'est faux! Il fallait que cela soit dit!

Comme vous le voyez, les commandes à effectuer ne sont pas très compliquées: à droite, à gauche, freiner...

INTRO ANIMEE

L'intro est un dessin animé impressionnant, mais, malheureusement, très moche au niveau des couleurs.



COMMENTAIRE



SAM

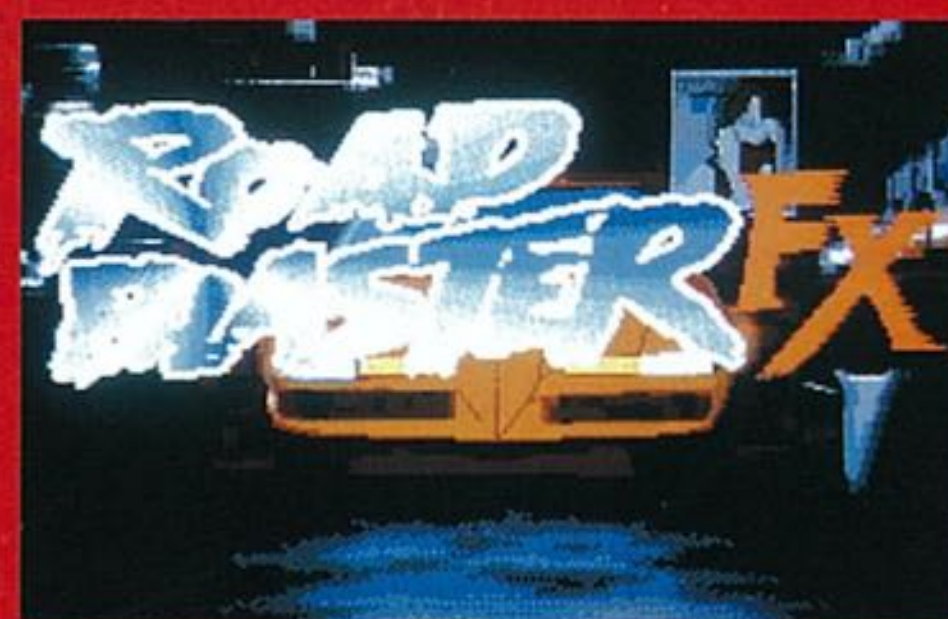
Alors là les gars, ça ne va pas du tout. Cet effet de flou, de solarisation sur les graphismes, ça donne un effet vraiment nul. Ça résulte tout simplement d'images digitalisées qui n'ont pas été retravaillées. S'il n'y avait que ça, bon, ça aurait pu aller, mais il y a aussi cette jouabilité totalement nulle! Il n'y a rien à faire dans le jeu. Des petites flèches apparaissent au bon moment pour vous indiquer quelle direction prendre et des icônes vous disent à quel instant il faut freiner ou enclencher le turbo. Pour ce qui est de la bande-son, je m'attendais à entendre un vrai son CD et j'ai été à nouveau déçu. Résumons, ce jeu, si on peut l'appeler ainsi, est inintéressant: il n'y a donc aucune raison de l'acheter.

MEGA CD

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : WOLFTEAM

PRIX : E

DISPONIBILITE : —

DIFFICULTE : TRES FACILE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : BON



PRESENTATION 92%

L'introduction est impressionnante par son animation et sa "vivacité".

GRAPHISMES 71%

La palette est une fois de plus très limitée. Mais Wolfteam ne s'en sort pas si mal.

ANIMATION 87%

C'est assez impressionnant, ça explose de partout, mais le nombre d'images par seconde n'est pas très important.

BANDE-SON 82%

Techniquement, c'est bien, musicalement, ça reste limité. Bruitages peu nombreux.

JOUABILITE 79%

Il faut connaître les actions par cœur pour ne pas se planter.

DUREE DE VIE 51%

Road Blaster FX est plus une démonstration de dessin animé qu'un jeu amusant.

INTERET 47%

J'espérais que le principal associé de Sega ne commettrait plus d'erreurs pour le développement de jeux sur Mega CD. Je me suis trompé.



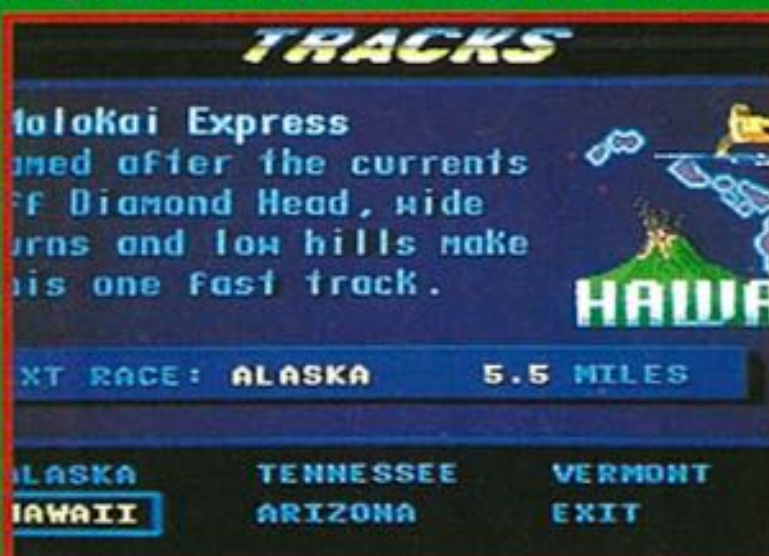
Wouah! la course de moto! Un vrai match de foot au Heysel! Ici, le fair play, connais pas! Le "faire plaie", en revanche... Tous les coups sont permis: pousser vos adversaires, les éjecter de leurs bécans à coups de Santiago, ou bien encore leur piquer leurs armes (chaînes ou gourdin), histoire de corser un peu la bagarre. Les brutes que vous aurez à affronter ont toutes des noms différents et disposent de points de vie, ce qui change un peu des habituelles courses de véhicules aux conducteurs anonymes. Certains semblent même avoir une personnalité, comme Viper, un adversaire particulièrement teigneux. En plus de ces gaillards, vous aurez à vous coltiner les dangers du réseau routier avec ses virages serrés, ses flaques d'huile, ses vaches au milieu de la route, ses automobilistes insouciantes et ses platanes un peu trop accueillants. Roue arrière, dérapage, accélération, bond de quinze mètres de haut, la course est franchement mouvementée et ne se termine que lorsque vous franchissez la ligne d'arrivée (c'est assez rare!), quand votre moto tombe en miettes ou bien encore quand vous êtes arrêté par la police pour excès de vitesse (mais rien ne vous empêche d'envoyer les flics dans le décor!). Un mode deux joueurs vous permet de jouer chacun votre tour ou mieux simultanément, et le mode Mano à Mano vous permet de régler vos comptes d'homme à homme sans l'intervention des autres concurrents. Ça va saigner sur le bitume!



L'ANARCHIE DANS LES REGLES!

Malgré son aspect anarchique et délirant, le carnage est finalement assez bien structuré... L'ensemble est divisé en cinq niveaux de difficulté progressive, comprenant chacun cinq circuits de longueurs variables. Vous devez vous qualifier sur chacun de ces cinq circuits avant de passer au niveau suivant. Vous disposez au départ d'une petite moto et de 1000 dollars, mais vous pouvez gagner de l'argent en remportant des courses.

S'il vous en reste assez une fois les réparations de la bécane et les amendes pour excès de vitesse payées, vous pourrez éventuellement acheter une des quinze motos disponibles. Il est même possible de sauvegarder la progression de votre personnage (argent, moto, niveau) grâce à un système de codes. Pour un jeu d'arcade ultra-violent, voilà qui est original!



COMMENTAIRE

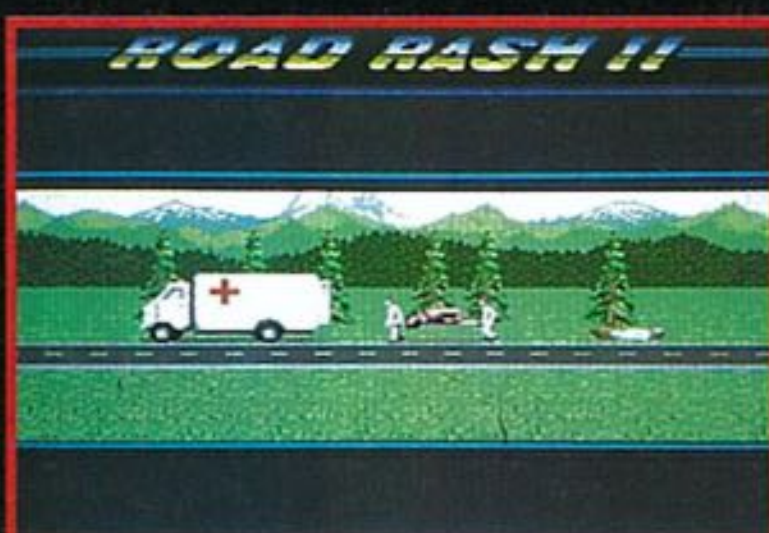


HOMER

D'accord, l'animation n'est peut-être pas ce qui se fait de mieux et les graphismes sont un peu trop sobres, mais voilà un soft dans lequel on se sent totalement libre... C'est de "l'éclate" pure et dure! Vous voulez taper les autres à coups de chaîne, courir à pied le long de la route en zigzaguant entre les arbres, vous servir d'une tente comme tremplin pour sauter par-dessus les petits copains, ou même écraser un de vos adversaires? C'est possible! Comme si tout ça ne suffisait pas, le système de niveaux et la possibilité de sauvegarder son perso' donnent une certaine profondeur, et l'option deux joueurs rend le jeu encore plus délirant! Je cours l'acheter!

Vous aurez droit à d'hilarantes séquences animées: ici, les

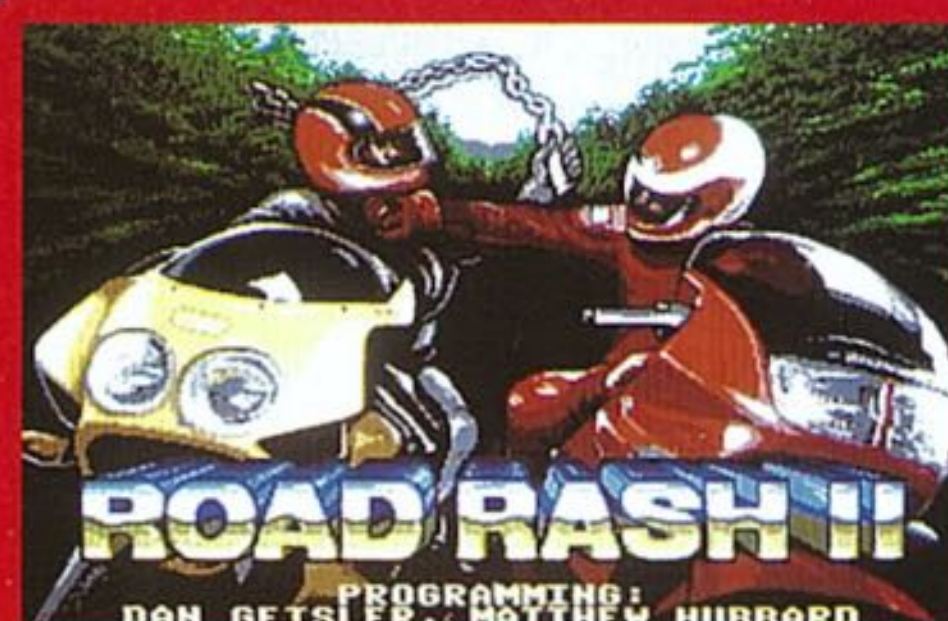
ambulanciers emmènent votre moto et vous laissent sur le bas-côté!



Vous dirigez vraiment votre personnage et mieux vaut faire attention en traversant la route car vos adversaires n'hésiteront pas à vous écraser!



REVIEW



PROGRAMMING: DAN GEISLER, MATTHEW HUBBARD

EDITEUR : EA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

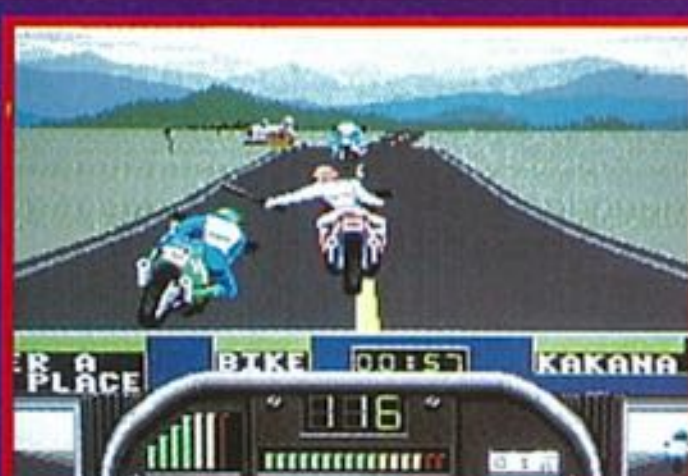
CONTROLE : EXCELLENT

1-2

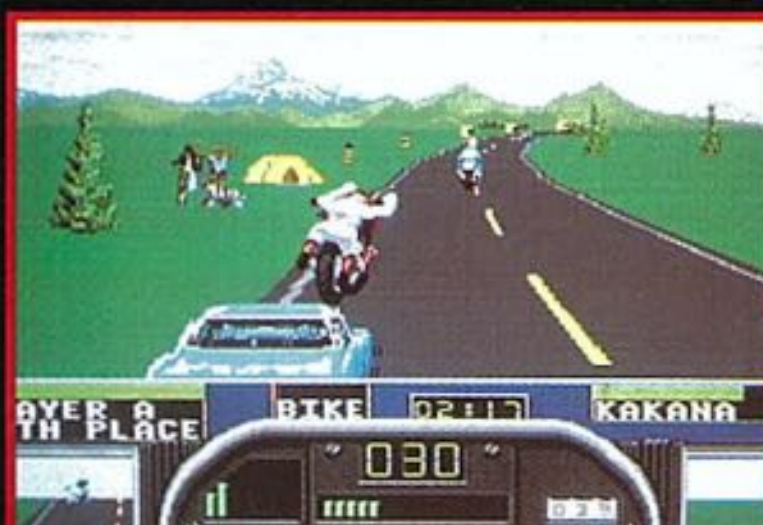
JOUEURS



CARTOUCHE



Yeepee! Ecartez-vous, bande de tarés! Je suis l'aigle de la route! On se croirait dans une scène de "Mad Max"... Et l'esprit sportif dans tout ça? Ben, on s'en fout! Que le plus vicelard gagne!



Collision frontale! Pas de problème, notre gaillard est solide...



Ne chutez pas devant un policier à moto, il en profiterait pour mettre fin à la course!



Attention au croisement!



En gagnant de l'argent dans les courses, vous pourrez vous acheter une moto plus puissante.

Certains de vos adversaires sont particulièrement coriaces... Viper, notamment, est un petit teigneux!



Un concurrent vient de se rétamé... Ecrasez-le pour l'empêcher de remonter sur sa bécane!

COMMENTAIRE



AXEL

Enfin, ça c'est du sport! Violent et original comme on les aime à la rédaction. Ça ne peut pas déplaire aux petits ségalopins, comme dirait Homer. Les gamelles sont impressionnantes et on prend un réel

plaisir à prendre les bosses en décollant dans les airs. La sauvegarde est la bienvenue, tout comme le choix des différents niveaux. Road Rash II va encore plus loin que le premier et tape encore plus fort. Que vous soyez un fana de moto ou un amoureux de la castagne, cette cartouche va vous transporter au septième ciel. Homer a tellement été emballé qu'il est parti s'acheter une mobylette pour faire le coup de poing sur le périph! Good luck, partner...



PRESENTATION 92%

La notice est très claire. Vous aurez droit à une démo des niveaux et à d'hilarantes petites séquences animées.

GRAPHISMES 65%

Une horde de motards crasseux façon Mad Max sur fond de paysages dévastés aurait mieux collé à l'ambiance du jeu!

ANIMATION 91%

L'animation est rapide et les mouvements des personnages sont réalistes.

BANDE-SON 89%

Mieux vaut jouer avec les bruitages si vous voulez vraiment obtenir une sensation de vitesse.

JOUABILITE 93%

Complètement "fun"!

DUREE DE VIE 87%

Le système de niveaux est bien conçu, mais le mode deux joueurs est décevant.

INTERET 94%

Grâce à la grande liberté d'action qu'il laisse au joueur, Road Rash II pourrait bien devenir un jeu culte.

MEGA

HIT



La révolte des esclaves-machines contre leurs maîtres, des robots puissants et tyranniques, a commencé. Cela se passe à des années-lumière de notre galaxie, sur une planète high-tech. Ces Spartacus métalliques ont mis au point une armure ultrasophistiquée qui répond au doux nom de Dynamor. Mais seul un humain peut enfiler cette combinaison de boulons et d'acier. Ils comptent sur vous pour détruire cette puissance néfaste matérialisée par six boss de fin de niveau particulièrement destructeurs. Equipé de votre armure, vous survolez les différents mondes à travers un scrolling vertical en usant de toutes vos ressources guerrières pour détruire un maximum d'ennemis. Les esclaves ont bien fait les choses puisque vous pouvez utiliser quatre armes différentes qui s'ajoutent à votre arsenal de base, un canon à tir directionnel. Au fur et à mesure de votre progression et selon le nombre de dommages infligés à l'adversaire, vous récupérez un Saber, un laser et une sorte de shuriken dont les puissances de tir peuvent être multipliées par trois. Mais tout ceci n'est rien en comparaison des bombes que vous pouvez larguer sur les assaillants. Votre vitesse de déplacement est paramétrable. A grande vitesse, il est plus facile d'éviter les tirs ennemis mais le moindre écart peut être fatal.



Le deuxième niveau est aquatique. Des créatures surgissent de l'eau, leurs canons pointés vers vous.

COMMENTAIRE



AXEL

surtout lorsque vous survolez la ville du premier niveau. Imperium est difficile, même en mode Easy et, surtout, il vous faut recommencer au début de chaque niveau dès que vous perdez une vie.

Imperium ne manque pas d'atouts. Par exemple, il faut abattre un certain nombre d'ennemis pour avoir le droit à une énergie supplémentaire, si vous en manquez, ou recevoir une unité de puissance en plus pour une de vos armes. Certains ennemis seront difficiles à abattre d'un simple coup de canon. Votre vitesse est paramétrable. Ainsi, vous pouvez vous sortir de situations délicates en accélérant vos déplacements. Vus du ciel, les reliefs sont bien rendus,

ARMES ABSOLUES ?

Le canon est l'arme de base de votre arsenal de tir. Il devient vraiment efficace lorsque vous obtenez assez de points pour doubler ou tripler sa puissance de feu.



Le laser est l'arme suprême contre les gros monstres de fin de niveau. Mais, attention, sa couverture est faible et vous serez assez vite vulnérable si vous ne prenez pas garde aux nombreux tirs et autres missiles des unités adverses.



LA SOLUTION FINALE

Vous avez une réserve suffisante de bombes pour venir à bout de cette machine infernale. Mais il faudra quand même la terminer au laser. ▼

A l'approche du monstre de fin de premier niveau, il faut être équipé d'au moins 3 super-bombes. Avant de les utiliser, servez-vous du laser et visez ses deux canons.





Le Saber est mon arme favorite. Elle couvre un maximum de terrain. On est assez bien protégé des tirs ennemis.



Les Shooting Stars sont sensées être l'arme la plus performante. Mais ses projectiles vont dans le sens contraire de vos déplacements.



Enfin, c'est l'explosion de joie. Il n'a pas résisté à vos assauts répétés. La première manche est gagnée mais il en reste cinq autres...



COMMENTAIRE



SAM

Imperium est un shoot'em up bien fait. Les musiques sont très dynamiques, les bruitages assez divers. Les graphismes sont parfois attrayants, il nous arrive de voir de beaux effets de perspective. Au niveau de la maniabilité, ça tient la route; la rapidité c'est impec, ça "speede" bien. Mais là où il y a un hic, c'est du côté des vies, des Continue. En effet, vous n'avez qu'une vie, et le Continue, si on peut appeler ça ainsi, vous fait recommencer au tout début du niveau. Ah! j'oubliais: il y a parfois de longues séquences sans aucune action. En matière de shoot'em up à scrolling vertical, je préfère de loin Super Aleste.



Des homards géants sortent leurs pinces acérées et leurs missiles à tête chercheuse.



TIP !

CETTE SORTE D'AIGLE MÉTALLIQUE EST ASSEZ FACILE À ÉVITER. BIEN SÛR, IL EST POSSIBLE DE LUI FAIRE FACE ET DE TIRER TOUTES VOS MUNITIONS. MAIS IL DÉVERSE DES TONNES DE PROJECTILES SANS CRIER GARE. L'ASTUCE POUR ÉVITER DE GRILLER SUR PLACE EST DE PASSER À DROITE ET À GAUCHE DU MONSTRE EN LUI ENVOYANT QUELQUES GENTILLESSES TELLES QUE LE SABER OU LES SHOOTING STARS.

REVIEW



EDITEUR : VIC TOKAI

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DUR

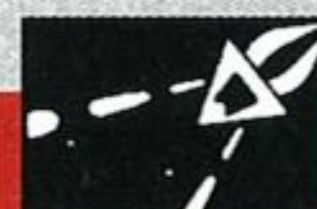
NOMBRE DE VIES : 0

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Une courte scène animée en forme de préambule vous met dans l'action.

GRAPHISMES 74%

L'effet de relief dans le premier niveau est réussi. Le héros se détache bien des ennemis.

ANIMATION 67%

Ce n'est pas spectaculaire mais le scrolling ne subit aucun ralentissement et reste souple.

BANDE-SON 82%

Musique entraînante et variée. Bruitages différents selon l'arme utilisée.

JOUABILITE 75%

La maîtrise de certaines armes demande quelques heures d'entraînement.

DUREE DE VIE 59%

Six mondes à parcourir sans vie supplémentaire et trois malheureuses options Continue!

INTERET 72%

Imperium mérite le coup d'œil. Un bon petit shoot-them-up qui bouge bien.



Chakan, le plus grand guerrier de tous les temps, après avoir vaincu tous ses ennemis, a rencontré la Mort. Celle-ci lui a proposé un combat singulier dont l'enjeu était l'immortalité. Chakan a gagné. Désormais, il ère, maigre et desséché, poursuivi par sa malédiction. Car la Mort est mauvaise perdante, et notre héros est condamné à traquer le mal sans jamais pouvoir trouver le repos.

• LE JEU

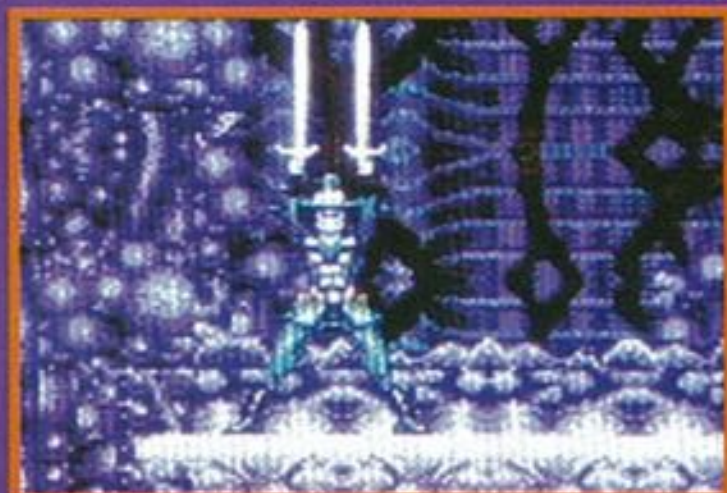
Vous dirigez Chakan, et vous devez nettoyer quatre mondes, chacun composé de six parties. Chakan est, comme l'avait promis la Mort, immortel, mais

quand son énergie est épuisée, il sort automatiquement du monde où il se trouve. Les quatre univers — représentés par les quatre éléments, l'air, la terre, le feu et l'eau — sont bien évidemment peuplés de monstres variés et, de temps à autre, de "grands méchants" plus coriaces. Chakan dispose pour leur faire face de ses deux épées — une dans chaque main — qu'il manie avec dextérité. Quatre armes spéciales doivent être récoltées dans les premiers niveaux de chaque monde. La hache casse les portes, le marteau casse les murs, la faux déchire les toiles d'araignée et le grappin permet de s'accrocher aux aspérités. Chakan n'est pas seulement un guerrier, il est aussi magicien, et doit ramasser des potions qui, associées deux par deux, mettent 16 sorts à sa disposition. Être immortel ne suffit pas. La Mort ne lui laisse qu'un temps limité, symbolisé par un sablier, pour terminer chaque monde. Heureusement, un sort permet de retourner ce sablier...

• LA TECHNIQUE

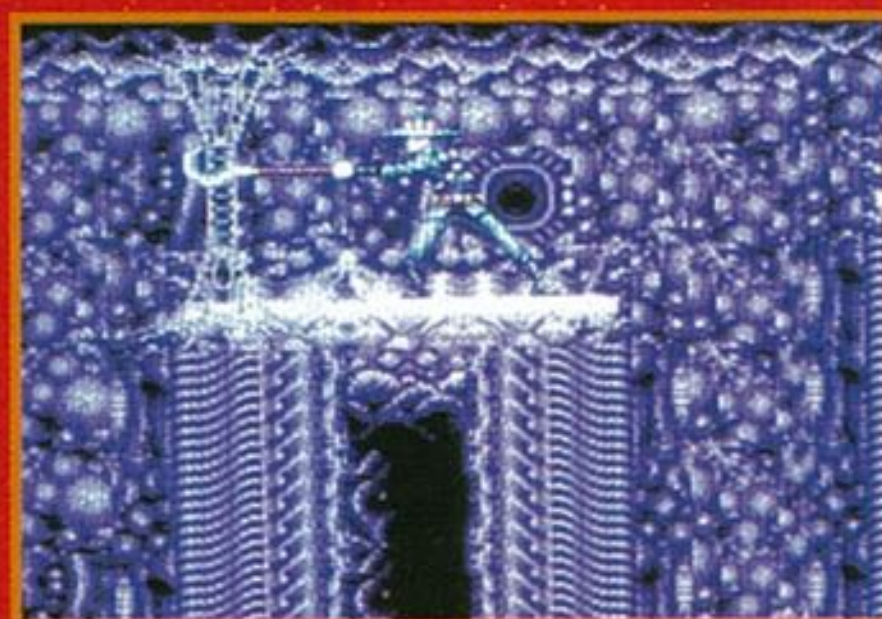
S'il est au premier abord bien moins impressionnant qu'un Sonic II ou qu'un Thunderforce IV, Chakan révèle très rapidement ses qualités. Le personnage dispose d'un nombre important de mouvements, parmi lesquels un double saut similaire à celui de Shinobi.

Il peut frapper à tout moment et, quand il est en boule, ses lames balayent l'espace.



Chakan dispose d'un nombre de positions impressionnant. Ses deux épées font moins de dommages que la hache ou la faux mais sont nettement plus maniables. Mieux, si vous gardez le bouton appuyé, elles restent en position et il vous suffit de vous déplacer pour détruire les monstres qui vous entourent. Le grappin offre également cette possibilité.

CHAKAN



LES QUATRE MONDES

COMMENTAIRE

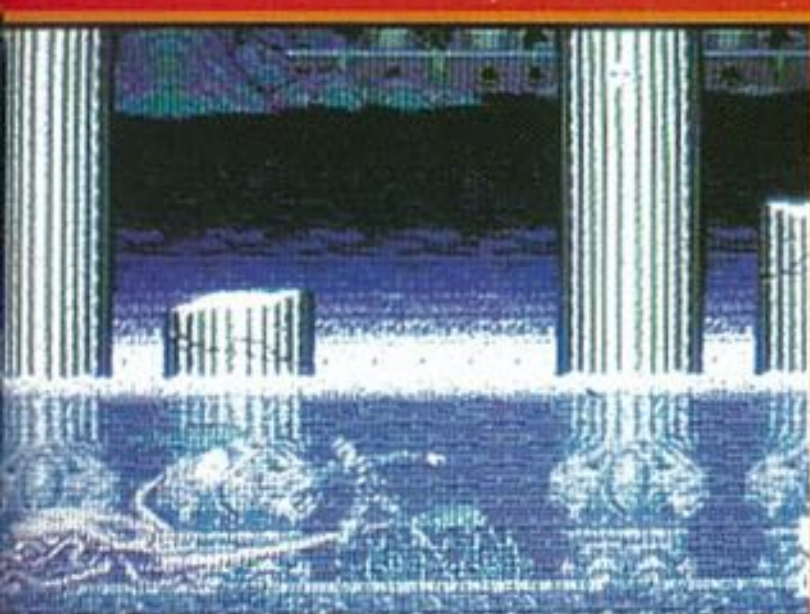


WIEKLEN

Oui ! J'adore ce jeu ! Malgré (ou à cause de) l'ambiance "glauque", on se prend très rapidement au jeu. Le personnage décharné brave tous les dangers sans peur de la mort, mais le temps limité crée quand même une réelle difficulté (même si un sort permet de s'en affranchir). Chakan est l'un des meilleurs jeux que j'ai vus ces derniers mois. Nulle publicité, nulle annonce ne viendront vous le signaler. Mais si vous aimez la baston intelligente, les jeux de plates-formes sans fin, ne le manquez pas, vous ne serez pas déçu. Parole de Wieklen.



En appuyant sur Start, vous mettez le jeu en pause et accédez à l'inventaire. L'association entre deux potions permet de lancer un



total de 12 sorts offensifs et défensifs. Sans cette magie, point de salut. D'ailleurs, le mode Entraînement offre des potions illimitées...



Pour parvenir à terminer les différents niveaux, Chakan a besoin de quatre armes. Le grappin est le plus difficile à obtenir.

LES ARMES



COMMENTAIRE



AXEL

La grande force de Chakan, c'est son originalité. Les déplacements et les sauts du héros sont hallucinants. Il se met en boule pour atteindre des hauteurs vertigineuses, ce qui, au début, rend le contrôle du personnage un peu difficile. Passé cette phase d'apprentissage, le jeu s'avère passionnant. La gestion des différents sorts et les nombreuses scènes de combat, très spectaculaire en font un jeu à part qu'il serait dommage de ne pas posséder.



Cette roue est votre point de départ. Les quatre traits en diagonale indiquent votre progression dans

chaque niveau, et les sabliers le temps qu'il vous reste. C'est ici que vous reviendrez quand vous aurez terminé une étape.



Quatre portes bleues telles que celle-ci vous permettent d'accéder aux différents mondes.

MEGADRIE

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : INFINIES

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : TRES BON



PRESENTATION 85%

L'intro présente l'histoire de Chakan en images et en musique. C'est superbe.

GRAPHISMES 68%

S'ils ne sont pas particulièrement beaux, les graphismes rendent merveilleusement l'atmosphère du jeu.

ANIMATION 70%

Là non plus, pas de miracle, mais une technologie éprouvée et très bien utilisée.

BANDE-SON 92%

Cela va du craquement sinistre au hard-rock dans les nuages. Les bruitages ne sont pas en reste...

JOUABILITE 85%

Le personnage répond immédiatement, et le contrôle est d'une grande précision.

DUREE DE VIE 91%

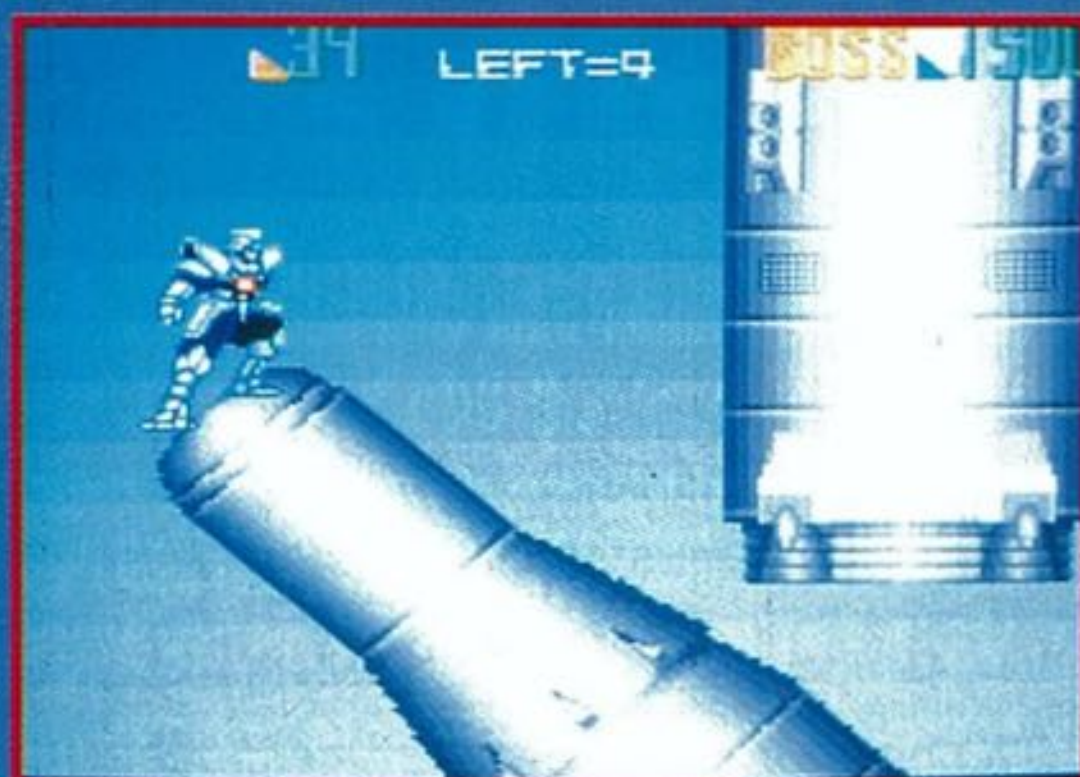
Avant de pouvoir finir ce jeu en mode Facile, de très, très nombreuses heures de jeu seront nécessaires.

INTERET 88%

On n'est pas loin du chef-d'œuvre! Dommage qu'il n'y ait ni sauvegarde, ni code.



2050: un groupe de terroristes a décidé d'attaquer Tokyo. Vous savez, ces êtres méchants qui aiment utiliser leur pouvoir pour vous faire du mal. Je peux vous dire que c'est pas du gâteau de les combattre. Et je sais de quoi je parle, on en a un prototype à la redac' de Consoles+. Vous vous demandez qui? Pascale, la fameuse mangeuse d'hommes. Elle nous harcèle sans cesse: "El nionio, tes photos, elles sont où tes photos? Et toi, Axel, qui va faire l'avis de ce jeu, hein? Marc, c'est pour quand les textes de l'arcade? Peter, si demain je n'ai pas ton texte, pas la peine de revenir!" Vous voyez à quel point elle est cruelle! 1,82 m, elle fait du body building... bref, une vraie terreur qui règne sur la rédaction. Robby, lui, a trouvé la parade, il vient une fois qu'elle est partie, et il bosse la nuit... Banana San, lui, reste au-dessus de tout ce petit monde: il passe la plupart de son temps au Japon, et quand il est dans nos locaux, il s'amuse à inventer de nouveaux objets qu'il compte faire breveter. Nous sommes sympas, nous l'aidons, on lui dit que c'est magnifique même si ça n'est pas vrai. Récemment, il nous a construit une sorte de cache pour pouvoir prendre des photos au CES, et il compte emmener ça à Las Vegas; le pauvre, il va se faire arrêter. On va devoir lui envoyer des oranges. Tout ça pour vous dire que des terroristes ont décidé d'envahir néo-Tokyo, et c'est à vous de libérer la ville avec pour seule arme une sorte d'épée laser que vous pourrez aussi utiliser en tant que boomerang. Bon, je vous laisse, il faut que je trouve une combine pour faire paraître ce texte qui vous révèle tout de la vie que l'on mène dans les locaux de Consoles+. Plusieurs personnes avant moi ont essayé. On ne les a jamais revues, on sait simplement que la personne avec qui ils ont été en contact en dernier, c'est... Pas-coualita... Argh! la voilà, il faut que je me sauve. "Euh... bonjour, Pascale, divine créature, faut que je te laisse, j'ai des photos à prendre."



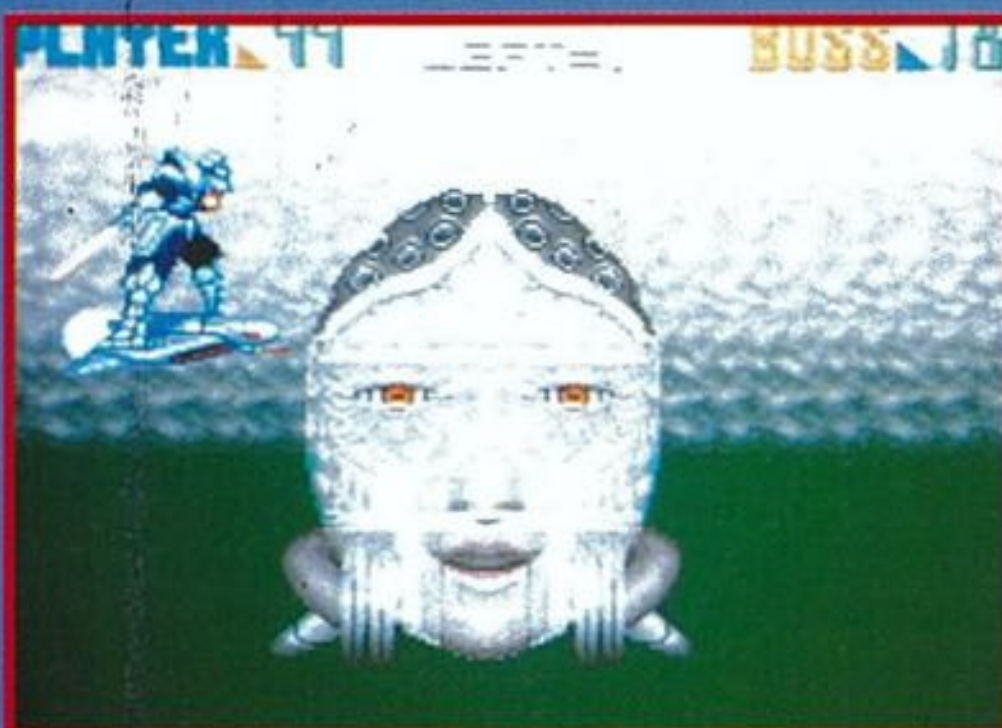
Une superbe distorsion de sprite. Vous dirigez le missile de droite à gauche et de haut en bas. C'est-ti-pas-bô ça?

COMMENTAIRE



SAM

Ce jeu n'est pas facile à juger. Il s'en dégage autant de points positifs que de points négatifs. Commençons d'abord par ce qui ne va pas. Les graphismes sont simples, et manquent tous cruellement de couleur. Le scénario n'a pas du tout été pensé: je trouve lassant d'incarner un robot qui, à lui tout seul, doit délivrer une ville des forces du Mal. Le personnage ne peut pas se retourner, et c'est parfois frustrant. Néanmoins, les aspects positifs du jeu sont aussi nombreux. Sur certains niveaux, le jeu à l'avantage d'être rapide, et d'utiliser les effets du mode 7 de la Super Famicom. Les bruitages sont très bien réussis. Certaines séquences ont le mérite d'être assez difficiles, ce qui procure à ce soft une bonne durée de vie. Conclusion: c'est un bon jeu, bien réussi, mais nous attendons plus d'originalité pour le genre.



Des "sous-boss", vous en rencontrerez assez souvent.

E

D

O

N

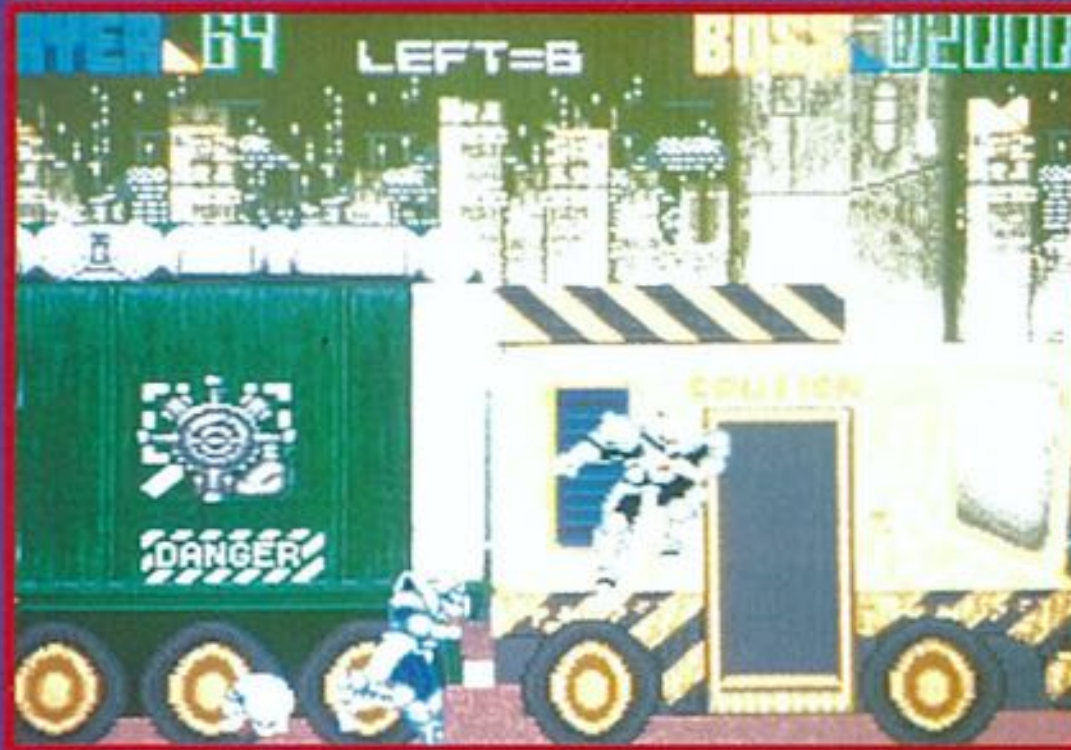
O



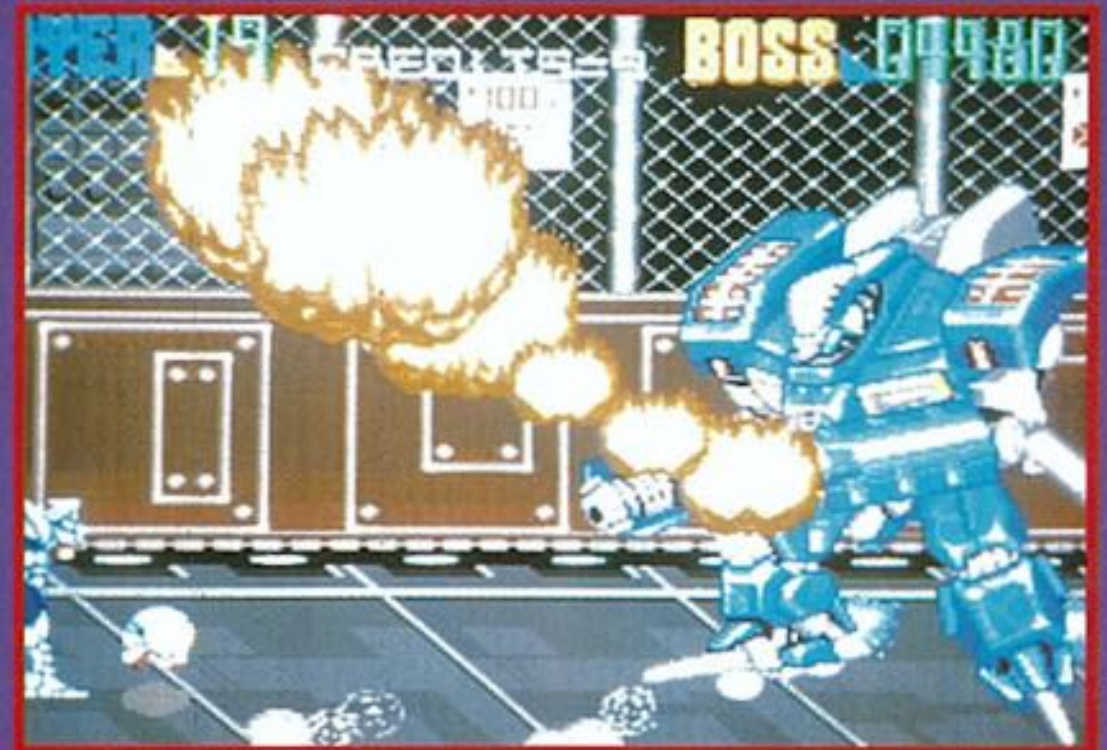
REVIEW

LES BOSS DE FIN DE NIVEAU

Le niveau d'énergie d'un boss est représenté par un nombre. Le vôtre est en haut à gauche, et celui du boss en haut à droite.



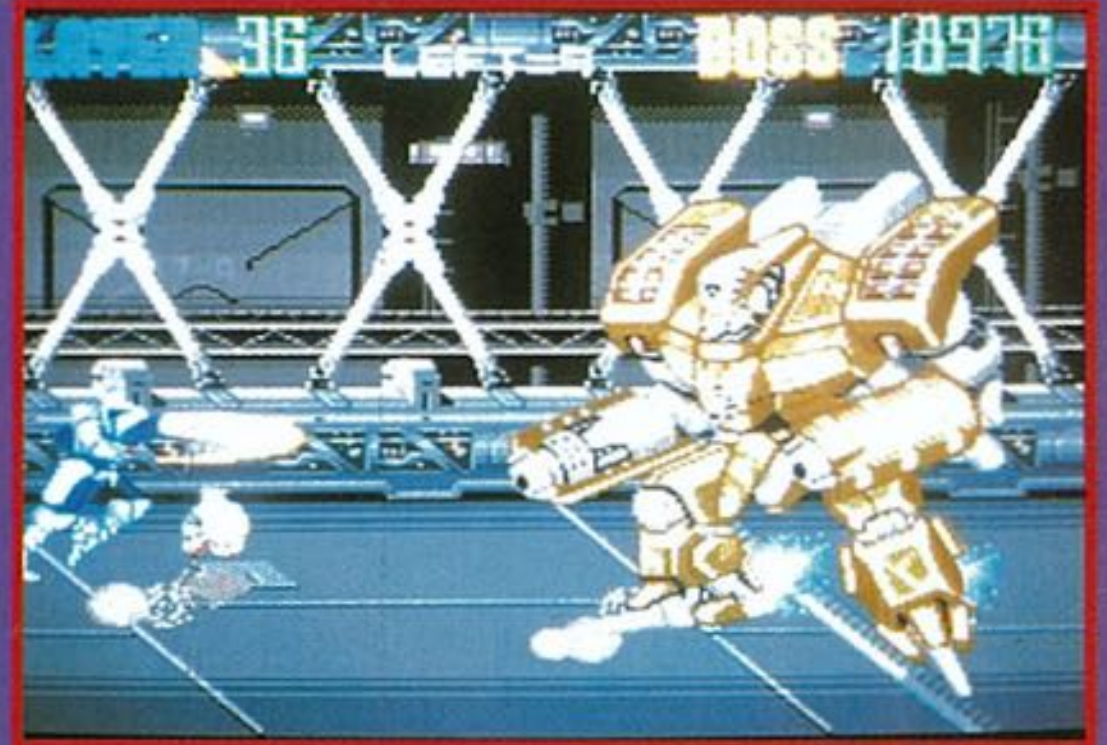
▲ Le premier boss, c'est un camion qui ne devrait pas trop vous poser de difficulté.



▲ En voilà un gros sprite! Ourg! ça ralentit, peu, mais ça ralentit.



▲ Deux boss assez coriaces, il faut être agile. Les graphismes de fond ne sont pas travaillés.



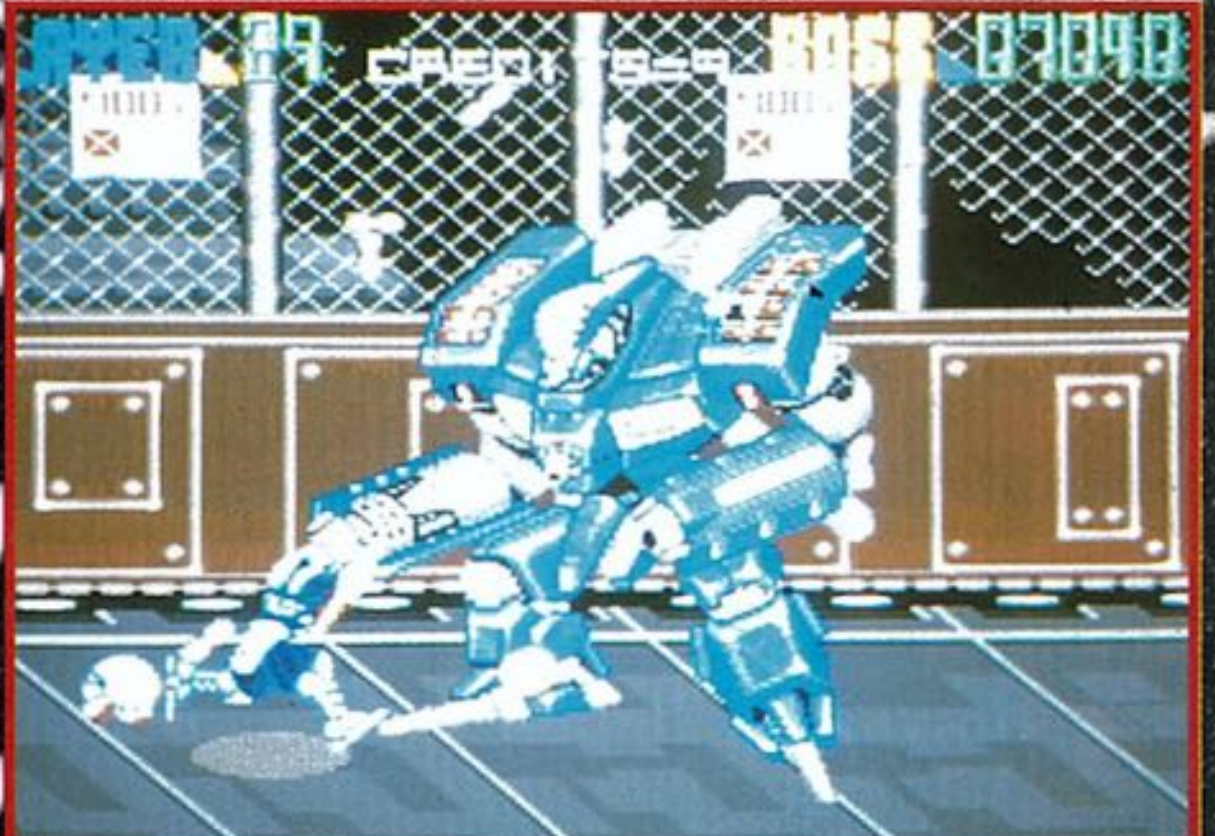
▲ Dans la série "on prend les mêmes et on recommence", je choisis Telenet/Riot.



▲ Rotations et zooms à gogo avec ce boss du troisième niveau. Et en plus, tout cela est rapide, et il n'y a presque pas de ralentissement. Quand on veut, on peut. ▼



▲ Le boss n'est pas trop difficile à battre, mais ça vous prendra beaucoup de temps.



K

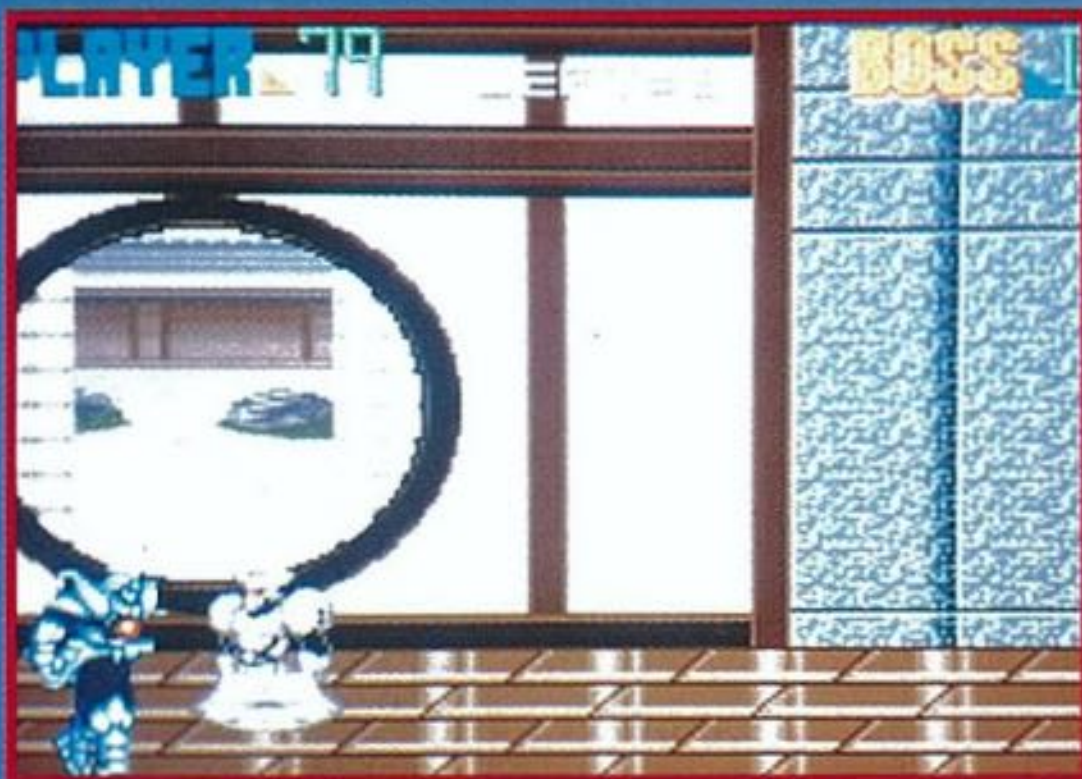
I

B

A



REVIEW



Non, on ne tourne pas "T2", qu'est-ce qui vous fait croire ça ?



Cet ascenseur n'est pas forcément le bon...



Premier niveau, celui qui speede le mieux.



Le petit robot en forme de boule qui vous suit est une bombe que vous pouvez déclencher à n'importe quel moment. Dans ce deuxième niveau, le scrolling est différentiel.



Méfiez-vous des missiles à tête chercheuse. Complètement dingue les mecs : faire du foot avec des bombes !

COMMENTAIRE



EL NIONIO

Voici un shoot-them-all qui me rappelle quelque chose... Oui, Eight-Man sur Neo Geo ! Même défilement "frénétique" de l'écran, et on tire sur tous les robots qui se présentent. D'ailleurs, le scénario est aussi le même : des terroristes à liquider... La ressemblance s'arrête là : Edono ne bénéficie pas d'autant d'inventions graphiques, on attend parfois deux ou trois secondes devant des écrans vides de toute hostilité, et le programme connaît quelques ralentissements désagréables. Déception encore en ce qui concerne les boss de fin de niveau : camions géants ou statue tournoyante d'Hari Krishna, le combat est douteux et souvent ralenti par la gestion de l'animation. Une tentative intéressante de shoot ultra-rapide, mais hélas ! un peu à côté de la plaque.



EDITEUR : TELENET/RIOT

PRIX : D

DISPONIBILITE : FEVRIER

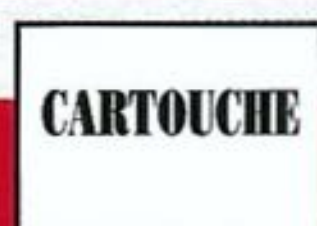
DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON



PRESENTATION 80%

Une courte intro ; un point sur l'histoire entre chaque niveau. C'est assez plaisant dans l'ensemble.

GRAPHISMES 74%

Les décors sont parfois trop peu travaillés mais les sprites dans l'ensemble bien réussis.

ANIMATION 88%

Animation rapide, fluide. Quelques ralentissements.

BANDE-SON 88%

Ça casse pas des briques, mais c'est réussi. Côté bruitages, c'est "nickel".

JOUABILITE 79%

C'est très maniable, mais les tests de collision entre sprites sont parfois louches.

DUREE DE VIE 82%

Certains passages sont assez difficiles et d'autres d'une simplicité déconcertante ; ça n'est pas assez homogène.

INTERET 83%

Un bon jeu, mais le robot qui doit débarasser le pays des forces du Mal, on le voit trop souvent.



Lemmings

Après Ballistix et Shadow of the Beast, Lemmings est un nouveau titre de l'éditeur anglais Psygnosis sur PC Engine. Ce classique du jeu de réflexion, adapté avec succès sur pratiquement toutes les consoles de jeu, se retrouve en CD-Rom sur la machine de NEC. Rappelons que les Lemmings sont des petits bonshommes aux cheveux verts dont les principales caractéristiques sont la bêtise et une certaine tendance suicidaire. Ainsi, des grappes de Lemmings tombent du haut de votre écran par une trappe et se dirigent stupidement droit devant eux. C'est la catastrophe assurée si vous ne les aidez pas à trouver le chemin de la sortie dans des décors où la lave, des trous béants et autres joyeusetés les entraîneront vers une mort certaine. A l'aide de huit icônes, vous désignerez quelques meneurs qui pourront creuser, grimper, poser des escaliers, sauter en parachute, etc. et mèneront leurs camarades vers l'accès au niveau suivant. Avec quatre niveaux de difficulté et des centaines de levels, plus la possibilité pour deux joueurs de s'affronter sur le même écran, Lemmings conserve son attrait original et reste l'un des grands classiques du jeu de réflexion.



Le jeu à deux est marrant. Il s'agit pour chaque joueur de diriger un maximum de Lemmings vers sa porte de sortie.



D'autres niveaux nécessitent la combinaison de plusieurs options, à vous de trouver lesquelles. Mais n'oubliez pas que vous ne bénéficiez que d'un nombre limité d'actions de chaque type.



Dans les niveaux les plus simples, vous n'aurez besoin que d'une ou deux options pour votre mission. Ici, il suffit de parachuter les Lemmings pour éviter qu'ils s'écrasent au sol.

COMMENTAIRE



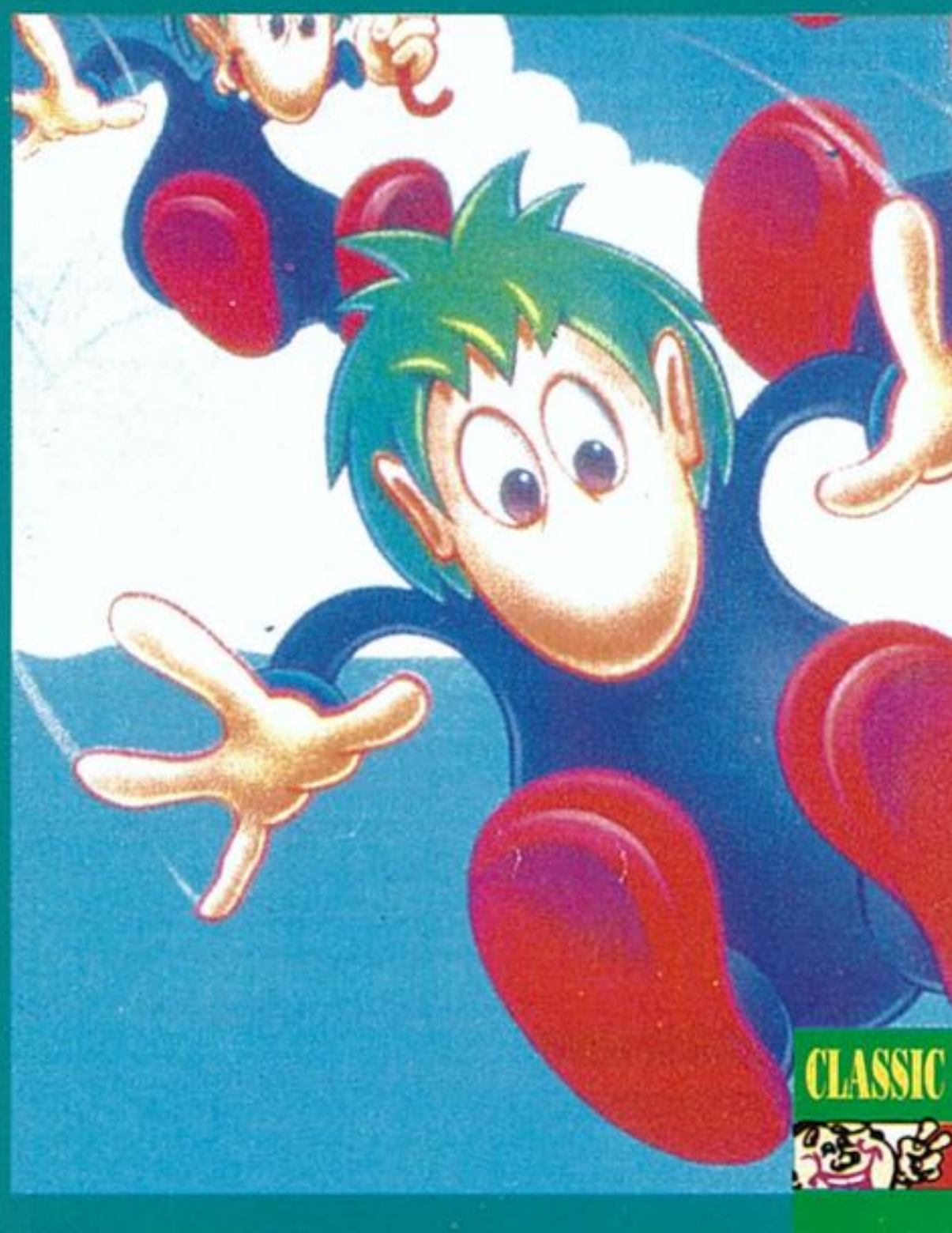
ROBBY

Pour avoir joué aux nombreuses versions sur micro-ordinateurs et consoles de ce grand classique, j'avoue avoir abordé cette nouvelle version de Lemmings comme lassé d'avance. Mais il fait partie de ces rares jeux sur lesquels le temps ne semble pas avoir de prise, et seul le gardien de nuit des Editions Mondiales pourrait vous dire combien j'ai passé d'heures sur ce Lemmings. En fait, il s'agit à mon avis de la meilleure version du jeu. Elle bénéficie d'une excellente

jouabilité mais surtout de bandes sonores très agréables grâce au choix du support CD-Rom. J'ai également pris beaucoup de plaisir dans les parties à deux joueurs et Axel, mon adversaire favori, était également enthousiasmé par cette version de Lemmings pour les machines NEC. Les trois niveaux de difficulté et les nombreux niveaux de jeu vous retiendront de longues heures durant devant votre écran.



Avant chaque niveau, le jeu vous indique le nombre de Lemmings que vous devrez sauver du suicide.



CLASSIC



SUNSOFT PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	65%
<i>Une présentation bien courte pour un jeu en CD-Rom.</i>	
GRAPHISMES	82%
<i>Les écrans de jeu sont variés et bien colorés.</i>	
ANIMATION	80%
<i>Des Lemmings tout petits mais très rigolos.</i>	
BANDE-SON	90%
<i>Elle est somptueuse, CD-Rom oblige!</i>	
JOUABILITE	88%
<i>Aussi bonne pour un que pour deux joueurs.</i>	
DUREE DE VIE	??%
<i>Longue, grâce aux nombreux niveaux.</i>	
INTERET	90%
<i>La meilleure version de Lemmings sur console.</i>	

1-2

JOUEURS



CD-ROM



Kit et Baloo ont du mal à boucler leurs fins de mois. Les contrats se font rares. Et même si les commandes affluent, il y aurait toujours le risque de tomber sur la bande de pirates de l'air de Don Karnage qui prend un malin plaisir à dérober les marchandises volantes. C'est un travail peu honnête mais qui rapporte! Malheureusement pour leur porte-monnaie, Kit et Baloo ne mangent pas de ce pain-là. Mais il faut trouver une solution car Baloo va finir par oublier qu'il a été pilote un jour! Alors que les deux héros discutaient de l'avenir de leur compagnie aérienne, une nouvelle leur redonna espoir: la ville organise un concours dont le but est de récolter au moins dix caisses de marchandises disséminées à travers le monde. Neuf étapes au cours desquelles vos qualités d'explorateur et de bagarreur seront mises à contribution. Cela pourrait être du gâteau pour un homme aussi expérimenté que le baroudeur Baloo si Shere Khan ne se trouvait sur sa route. Celui-ci a réussi à terminer l'épreuve en huit jours. Il faudra que Baloo soit plus rapide pour obtenir la récompense: devenir la compagnie aérienne officielle de la ville.



Lorsqu'ils ne combattent pas dans les airs contre les hommes de Don Karnage, Baloo, Kit (ou les deux simultanément) explorent les différents mondes à la recherche des caisses de marchandises. Il faut un minimum de dix caisses pour changer de niveau.



Entre chaque monde, vous devez déposer votre marchandise à la douane. Mais l'un des lieutenants de Don Karnage fait tout pour vous en empêcher. La fronde de Kit et le jokari de Baloo sont les seules armes dont vous disposez.

COMMENTAIRE



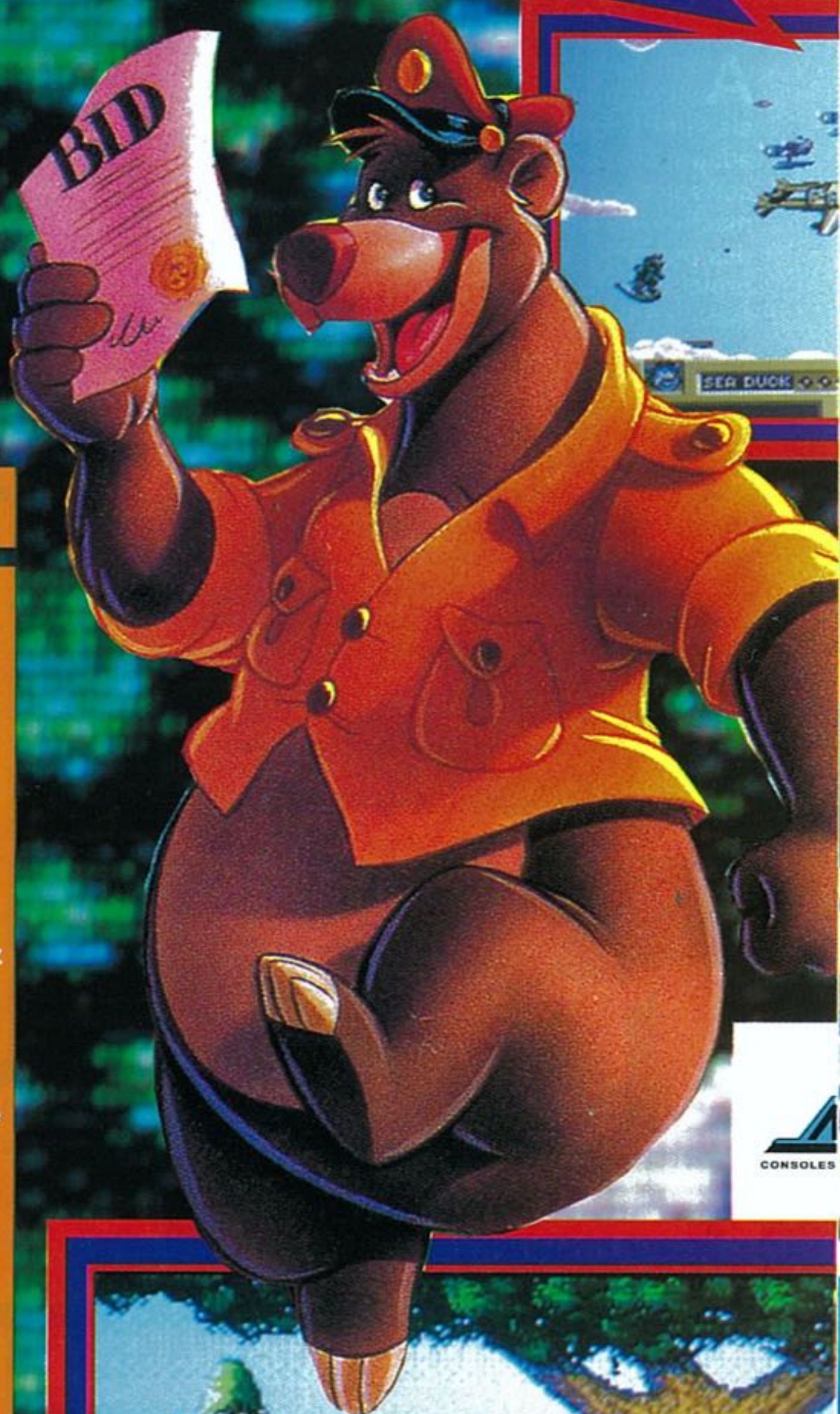
SAM

Décidément, les héros de Walt Disney font une entrée en force sur Megadrive. L'ours Baloo et Kit, son compagnon de toujours, ne sont pas très maniables, et les décors pas assez détaillés. Au niveau de la difficulté, ça baigne. Ce jeu devrait rester entre vos mains pas mal de temps. Mais si vous vous y "accrochez", vous le finirez assez vite. Et pourtant, je peux vous assurer qu'il se vendra. Certes, ça ne sera pas un grand hit, mais le fait que ce jeu mette en scène deux héros de Walt Disney devrait assurer un minimum de ventes. C'est pourtant fâcheux de devoir constater qu'un jeu "parrainé" par l'illustre compagnie n'a pas vraiment fait, cette fois, l'objet d'un travail sérieux.



Au sommet de sa gloire, Kit est assez d'accord pour se manger une petite glace. Résultat: tous les ennemis seront gelés pendant quelques secondes.

TALESPIN



Dans la jungle, les singes descendent des arbres, comme il, descend du singe!

Tous les deux niveaux, il faut changer de monde. L'avion est le plus rapide pour y parvenir.



Un ultime combat aérien vous attend dans le repaire de Don Karnage. Les canons sur les contreforts des montagnes ne vous louteront pas.

PARTIE A DEUX

Juché sur les épaules de Baloo, Kit peut tranquillement armer sa fronde et viser. Une fois à terre, c'est le personnage du premier paddle

qui décide de la direction. Si le second est à la traîne ou tombe dans un piège, il est remplacé près de son compagnon.



COMMENTAIRE



AXEL

Les personnages de Disney se sont toujours bien adaptés aux consoles Sega. Que ce soit Mickey et Donald, la petite sirène ou Baloo le baroudeur, on a toujours beaucoup de plaisir à retomber en enfance.

Graphiquement, le résultat est très satisfaisant. Si, dans Talespin, les mondes sont variés et les séquences de jeu originales, on a la fâcheuse impression de faire toujours la même chose. De plus, il suffit de quelques heures pour terminer l'aventure, ce qui rend l'intérêt du jeu un peu limité. Heureusement, le mode deux joueurs donne une tout autre dimension à la partie. Sans cela, on aurait eu l'impression de s'être fait avoir. Talespin plaira sans doute aux amoureux du dessin animé et aux néophytes du jeu de plates-formes. Les autres pourront toujours voir ou revoir le superbe film de Howard Hawks, "Seuls les anges ont des ailes", dont le sujet traite précisément des difficultés d'une compagnie aérienne dans l'acheminement du courrier. Aventure garantie !

MEGADRIVE

REVIEW



牛詩集

TALESPIN



Press START

EDITEUR : DISNEY

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 8

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PIEGES ET ASTUCES



Pour actionner ce ressort, Kit doit tirer sur la roue qui se trouve devant lui. Une fois dans les airs, sa survie dépend de sa rapidité à dégainer.



Un autre ressort permet à Kit de prendre de la hauteur. S'il tombe dans l'eau, les crabes le pinceront. Le héros doit alors remuer dans tous les sens.



Les caisses qui n'ont aucune inscription cachent des bonus. Souvent, il faudra les empiler pour atteindre les plates-formes les plus hautes.



De nombreux pièges peuvent être évités. Ces cascades d'eau disparaissent pendant quelques secondes, laissant ainsi le chemin libre.

PRESENTATION 76%

En préambule, un dialogue en anglais entre les différents protagonistes.

GRAPHISMES 80%

Beaucoup de couleurs et des décors très variés.

ANIMATION 72%

Beaucoup d'humour dans les déplacements des héros. L'animation de l'avion, en revanche, ne m'a pas convaincu.

BANDE-SON 83%

Une musique différente pour chaque nouveau monde. Les bruitages sont clairs et réalistes.

JOUABILITE 70%

Les commandes de l'avion sont difficiles car elles manquent de souplesse.

DUREE DE VIE 65%

Une heure en mode Facile. Un peu plus pour les deux autres modes.

INTERET 74%

L'ambiance du jeu est agréable, mais une fois la partie terminée, vous n'aurez sans doute pas envie d'y rejouer.

ON EN PARLE DANS... MICRO KID'S



e l'homme, paraît-



REVIEW

Le deuxième niveau ressemble au premier! Ils n'ont vraiment pas fait beaucoup d'efforts.

Messieurs, il me faut à nouveau un volontaire! Vous n'êtes pas sans savoir qu'un tyran a décidé d'envahir notre bonne vieille planète." C'est de cette manière que, mot pour mot, a commencé la réunion du général en chef des forces aériennes dans notre base secrète. Et moi, dans tout cela? Ben, je suis arrivé un peu en retard, juste lorsqu'il a prononcé ces mots. J'étais le seul debout dans la salle, et j'ai tout de suite compris que j'avais commis une première erreur! J'aurais mieux fait de me casser une jambe dans les escaliers plutôt que d'assister au briefing.

C'était bien à un général que j'avais à faire car, comme la plupart des généraux, il était assez âgé, un peu gâteux et, surtout, mort de trouille: lui dans son abri antiatomique dernier cri et nous sur le terrain, ou plutôt, dans le ciel, face à des centaines d'ennemis! Vite, il me faut un siège avant que l'idée que je puisse être "volontaire" lui traverse l'esprit... Argggg! trop tard, il m'a vu debout. Quinze minutes plus tard, je me trouvais déjà dans mon vaisseau! Décidément, ce n'est pas mon jour de chance, on m'a refilé un vieux vaisseau, pour une mission qui a l'air difficile.



UNE FORMATION STRATEGIQUE!

Vous avez la possibilité de choisir l'emplacement de la formation de vos vaisseaux! Vous récupérez les petits vaisseaux après avoir éclaté des "cartouches" numérotés et vous pourrez ensuite déployer votre formation. C'est votre seul moyen de développer votre armement en cas de coup dur.

TERRA CRESTA II



Challenge assez classe: vous devez réaliser, en deux ou cinq minutes, le meilleur score possible! C'est assez difficile car vous devrez parfois faire face à une vingtaine de vaisseaux ennemis. Bonjour l'angoisse!

COMMENTAIRE



SAM

Terra Cresta II est un shoot'em up très banal. Les graphismes n'ont pas été assez travaillés, nous pourrions presque le classer dans la même famille que Xévious, Cyber Core ou bien encore Raiden (en carte, bien sûr).

Un mode 2 ou 5 minutes vous invite à réaliser le meilleur score dans le temps imparti. Ce jeu est assez difficile, ce qui lui procure une bonne durée de vie, mais quand on passe plus d'une heure sur deux niveaux relativement courts, ça devient vite lassant. Oui, on s'amuse, oui, ce jeu est assez sympa, mais les "grands" comme Super Star Soldier ou son aîné Gunhed sont arrivés avant. Terra Cresta II devra rester dans la cour des petits.



Il y a en tout six niveaux. Côté décors, le troisième n'est pas plus fouillé que les autres, si vous voyez ce que je veux dire!



NITCHIBUTSU PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	53%
<i>Démo minable en boucle, peu d'options.</i>	
GRAPHISMES	66%
<i>Peu travaillés et très répétitifs.</i>	
ANIMATION	81%
<i>Assez fluide et relativement rapide.</i>	
BANDE-SON	84%
<i>Musiques "cools" et entraînantes mais bruitages banals.</i>	
JOUABILITE	70%
<i>Trop souvent attaqué: on ne sait plus où se mettre.</i>	
DUREE DE VIE	85%
<i>Bonne, compte tenu de sa — trop — grande difficulté.</i>	
INTERET	73%
<i>Ce n'est pas mauvais mais un peu lassant.</i>	

1
JOUEURS



CARTOUCHE

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

C+ 17



Vous n'allez pas me croire mais, moi, le Père Noël, j'ai réussi à avoir un accident de traîneau le vingt-cinq décembre ! Je terminais ma tournée de distribution de jouets, peinard. Soudain, un énergumène a percuté mon attelage en plein ciel. C'était Batman qui rentrait chez lui, à moitié bourré, après avoir fait la fête avec Superman et Monsieur Plus. Nous sommes allés au troquet du coin pour établir le constat. Devant une verveine menthe, le super-héros chauve-souris m'a expliqué que ce n'était pas de sa faute, qu'il avait eu une enfance malheureuse et des vacances de Noël mouvementées. Il a ajouté qu'il avait, une fois de plus, sauvé la bonne ville de Gotham. Le Pingouin, allié à la Chatte, terrorisait les citoyens avec son gang de clowns, d'équilibristes, de jongleurs et de cracheurs de feu. Ils avaient pris Miss Gotham en otage. Batman a dû explorer différentes parties de la ville, chacune d'entre elles défendue par un gardien de fin de niveau. En plus de ses pieds et ses poings, il disposait de son batarang, d'un boomerang, et d'une arme projetant un harpon attaché à un filin au bout duquel il pouvait se balancer pour passer certains obstacles.

UN GROS CŒUR, GORGÉ DE SANG, POUR LA CHAUVESOURIS



◀ Éclatez donc ces poubelles...

... et emparez-vous du cœur surmonté d'une chauve-souris, cela augmentera votre niveau de vitalité. ▶



COMMENTAIRE



BANANA SAN

Le film était (à mon humble avis) nul, malgré un énorme battage publicitaire ! La cartouche m'a également déçu. D'un autre côté, ça me rassure un peu : je commençais à croire que Konami allait "truster" tous les hits jusqu'à la fin de l'année prochaine ! Batman n'est pas d'une maniabilité exemplaire. Lors de ses sauts, il est aussi lesté qu'un paraplégique septuagénaire et, de temps en temps, il faut s'y prendre à deux fois pour lui faire monter un escalier. Les graphismes sont nettement trop sombres et pas toujours très nets. Si Batman Return est un peu décevant par rapport aux petites merveilles produites par cet éditeur, il reste le charme du héros chauve-souris et de ses gadgets !

TROIS PETITS TOURS EN BATMOBILE, ET PUIS



En route vers Gotham City, il vous faut éliminer à la mitrailleuse lourde les motards du Pingouin.



L'animation de la route est bien conçue, notamment le réalisme des bosses de la chaussée !

BATMAN



▶ Pour vaincre facilement le jongleur de torches de feu perché sur ses échasses, cherchez le corps à corps.

Batman, replié sur lui-même, attend que le motard à tête de mort soit à sa portée pour lui sauter dessus. Seul un coup de pied sauté (ou un batarang) vous permettra d'en venir à bout !





RETURN

BATMAN: UN HEROS QUI AIME METTRE LES CHOSES AUX POINGS!

Contrairement à certains de ses condisciples tels que la Torche ou Iron Man, Batman recourt essentiellement à ses pieds et poings pour corriger les Pas-beaux!



Coup de poing au visage. Mega-bonus si vous cassez des dents!

Une petite protection, en cas de problème.



Le coup de pied envoie l'adversaire voir ailleurs si vous y êtes!

La spécialité du chef: la revanche du retour du fils de la chauve-souris mutante.



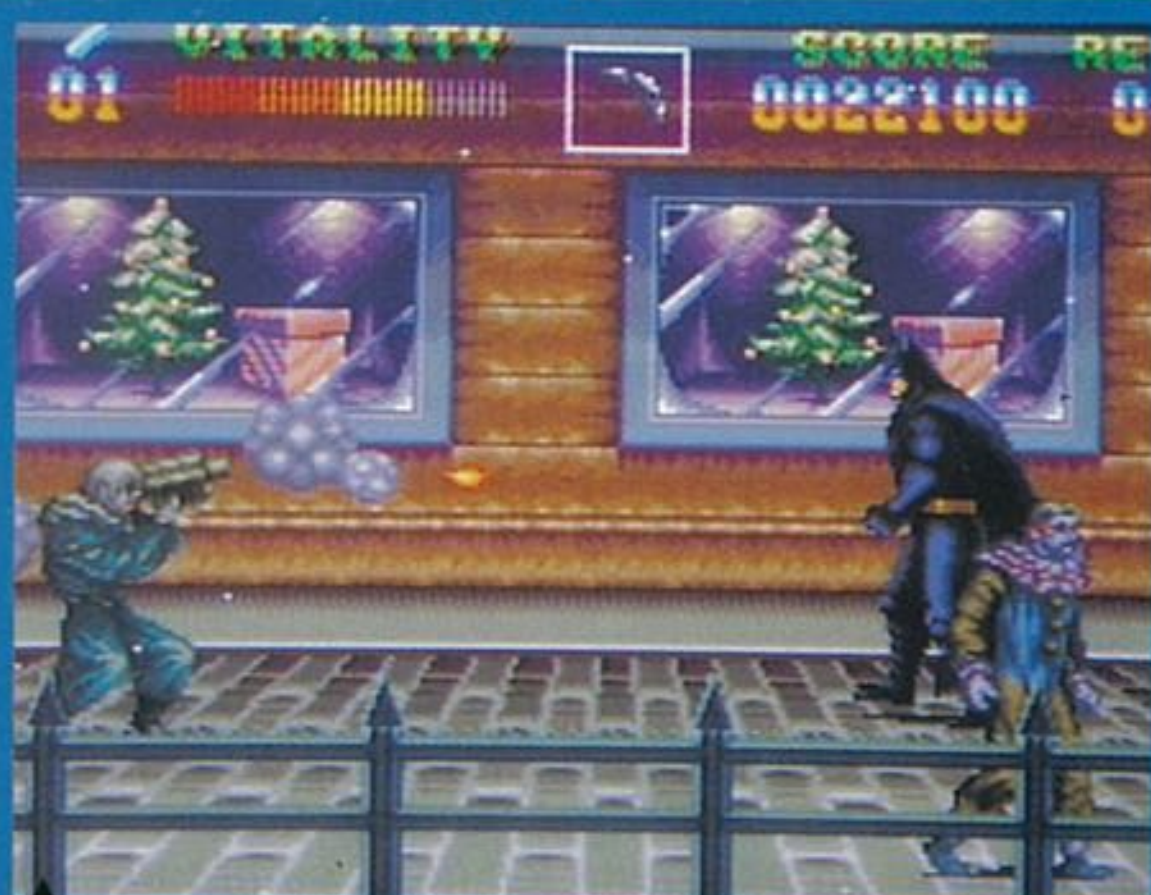
Coup de pied sauté.

Batman peut même prendre un garnement par le collet...



... pour le projeter au sol, par exemple.

Le batarang est bien utile pour éliminer un adversaire à distance.



Les clowns équipés de lance-roquettes sont les plus dangereux. Méfiez-vous-en comme de la peste!



Stungun est un boss de fin de niveau. Roulé en boule, il fait plein de cabrioles dans tous les sens. Faites attention car il essaie de vous électrifier.



Attention! Ne vous approchez pas trop près des horribles petits diables rouges si vous ne voulez pas finir en merguez carbonisée: ils crachent le feu!



REVIEW

LE PISTOLET LANCE-HARPON

Voici l'autre gadget de Batman : le pistolet lance-harpon.



Il lui suffit de viser le plafond et de tirer pour envoyer un harpon s'y fixer.



Puis, en se cramponnant au filin, il peut exécuter un bond de plusieurs mètres.



C'est bien utile pour franchir les obstacles comme ce fossé plein de pals.



Au dernier moment, vous avez réussi à esquiver l'attaque de cet excité armé d'une épée.

Le jeu utilise fréquemment des premiers plans derrière lesquels passe Batman, comme cette pancarte de limitation de vitesse.



C'est d'un immense paquet cadeau qu'ont surgi les troupes du Pingouin.



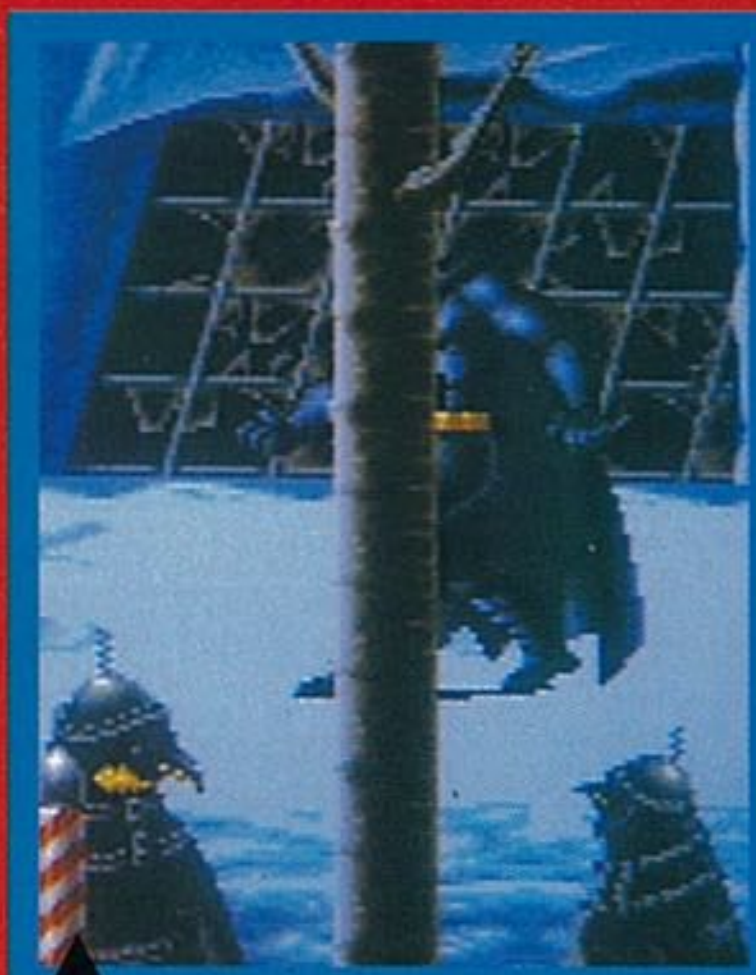
Notre super-héros s'élance à la poursuite du Pingouin.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Très fidèle au film par des graphismes qui reprennent les différents décors du "Batman Return" cinématographique, ce jeu arrive parfaitement à en restituer l'ambiance, "glauque" à souhait. L'interaction avec les décors est réussie : vous pouvez ainsi envoyer valdinguer un malfrat qui ira rebondir et fracasser la vitrine d'un magasin. De même, les programmeurs ont utilisé avec bonheur des premiers plans (rambarde, panneaux...). Dommage que cette cartouche soit si dépourvue d'intérêt : sans être vraiment mal réalisée, elle manque sérieusement d'originalité (à part la séquence Batmobile) et de rythme. A réserver aux aficionados des super-héros !



Les pingouins cybernétiques projettent des missiles qui vous retombent dessus.



EDITEUR : KONAMI

PRIX : F

DISPONIBILITE : 26 FEVRIER AU JAPON

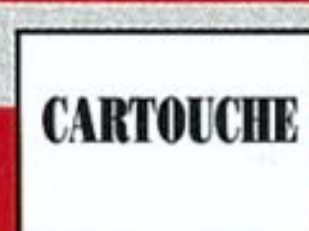
DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 9

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : INEGAL



PRESENTATION 67%

L'écran est un peu surchargé par les diverses indications.

GRAPHISMES 82%

Très fidèles au décor du film mais un peu trop sombres !

ANIMATION 76%

Les attaques et défenses à la disposition de Batman manquent un peu de diversité.

BANDE-SON 68%

Trop tourmentée à mon goût.

JOUABILITE 78%

Batman réagit parfois un peu bizarrement.

DUREE DE VIE 68%

Un beat-them-up très classique, à la durée de vie moyenne.

INTERET 67%

A cause d'une réalisation trop classique qui ne laisse pas assez de place à l'innovation et au challenge, Batman Return patauge un peu dans les lieux communs du genre. Heureusement qu'il reste le prestige du super-héros chauve-souris !



"Quand les prix sont si bas,

les souris dansent"

GAMEBOY	
SOLAR BOY	349
GAMEBOY CARRY CASE	99
G.B.OY Amplificateur Son	129
GAMEBOY Loupe+lumière	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
G.B.OY Loupe (MAGNIFIER)	99
ADAPTATEUR SECTEUR	95
GAME SCREEN	N.C.
GAMEBOY KIT nettoyage	99
HOUSSE JOYPLUS	75
ECOUTEURS STEREO	109
HANDY BOY TOUT EN 1	349
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299

MEGADRIE / GENESIS	
SEGA PAD MD	170
JOYSTICK SJ 3500 MD	179
PRO PAD SEGA 8/16 BITS	179
PRO 2-PAD	120
PRO 1-PAD	229
KIT DE NETTOYAGE MD	99
COMPETITION PRO PAD MD	169
FOOTPEDAL SEGA 8/16 bits	299
ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISIA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AGASSI TENNIS	429
AIR BUSTER	385
AMERICAN GLADIATORS	429
ATOMIC RUNNER	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BIO HAZARD BATTLE	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	465
CAPTAIN AMERICA	429
CASTLE OF ILLUSION	429
CHAKAN	429
CHESTER CHEETAH	429
CHUCK ROCK	429
CORPORATION	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DECAPITACK	385
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEAN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GALAHAD	429
GODS	429
GHOULS N'GHOST	465
GRAND SLAM TENNIS	429
GREYSLANDER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
INDIANA JONES CRUSADE	429
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 93	429
KING SALMON	429
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEANDER	429
LEMMINGS	429
LIGHTNING FORCE	429
MAGICAL GUY	429
MARBLE MADNESS	429
METAL FANGS	429
MICKY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
OLYMPIC GOLD	429
OUTLANDER	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	465
PHILLOS	385
POPULOUS	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429

MEGADRIE / GENESIS	
RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
RBI 4	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP. COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	465
SHANGAI 2	385
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	419
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODYSSEY	495
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	465
STRIDER 2	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
SUPER HANG ON	429
SUPERMAN	429
SUPER SMASH TV	429
TALESPIAN	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
ULTIMATE STUNTMAN	429
UNCHANTED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WARRIORS:ETERNAL SUN	429
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

ATARI / LYNX	
ADAPTATEUR SECTEUR	99
APB	320
BILL AND TED 'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROPOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
KUNGFOOD	270
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHADOW OF THE BEAST	320
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

GAME GEAR	
ADAPT. MASTER A GEAR	145
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	99
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
ADAPTATEUR SECTEUR GG	95
KIT DE NETTOYAGE	99
BATTERIE POWER PACK	360
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299

AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATMAN LE RETOUR	239
BATTER UP	239
CHAKAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	239
EVANDER HOLYFIELD	239
FOREMAN K.O	239
HALLY WARS	239
HIT THE ICE	239
HOLYFIELD BOXING	259
HOME ALONE	239
HOOK	239
HUMANS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPILS	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R.C. GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	259
SHINOBI 2	259
SMASH TV	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	259
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO 2 SENNA	239
SUPER SMASH TV	239
SUPER SPACE INVADER	239
STREETS OF RAGE	259
STRIDER 2	279
TALESPIAN	239
TAZMANIA	239
TERMINATOR 2 ARCADE	279
THE SIMPSONS:BART	239
WIMBLEDON TENNIS	239

LIBRAIRIE	
SECRETS Jeux Nintendo vol 1	95
SECRETS Jeux Nintendo vol 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIOworld 95	95
SECRETS JEUX MEGADrive 1	95
Supertrucs + Strategies Jeux	115
NINTENDO VOL 1	115
NINTENDO VOL 2	115
SEGA VOL 1	115

NEO GEO	
CONSOLE NEO GEO	1990
CONSOLE NEO GEO+1 jeu	2490
JOYSTICK NEO GEO	420
MEMORY CARD NEO GEO	199
2020 BASEBALL	675
ALPHA MISSION 2	675
ANDROS DUNOS	1275
ART OF FIGHTING	1475
BASEBALL STARS	975
BASEBALL STARS 2	1475
BLUES JOURNEY	675
BURNING FIGHT	675
CROSS SWORD	775
CYBER LIP	675
FATAL FURY	975
FLIGHT MAN	975
FOOTBALL FRENZY	975
GHOST PILOTS	775
KING OF MONSTERS	675
KING OF MONSTER 2	775
LAST RESORT	1475
LEAGUE BOWLING	675
MAGICIAN LORD	675
MUTATION NATION	1475
NAM 1975	675
NINJA COMBAT	775
NINJA COMMANDO	1475
RIDING HERO	775
ROBO ARMY	975
SENGOKU	775
SOCCER BRAWL	975
SUPER SPY	775
TOP PLAYER GOLF	775
TRASH RALLY	975
WORD HEROES	1475

SUPER NES(US)	
ADAPTATEUR UNIVERSEL	179
ASCII PAD	229
ASCII SUPER ADVANTAGE	449
SUPER STICK NINTENDO	229
COMPETITION PRO PAD NI	169
PRO PAD SUPERNINTENDO	179
FOOTPEDAL NINTENDO	179

ACTAISER	439
AGURI SUZUKI F1	439
ALIEN 3	439
AXELAY	439
AMAZING TENNIS	439
AMERICAN GLADIATORS	439
BART'S NIGHTMARE	439
BATMAN LE RETOUR	439
BLAZE ON	439
BLUES BROTHERS	439
CALIFORNIA GAMES 2	439
CASTELVANIA IV	439
CHUCK ROCK	439
CONTRA 3	439
CYBER SPIN	439
D.FORCE	439
DEATH VALLEY RALLY	439
DESERT STRIKE	439
DARIUS TWIN	439
DINO CITY	439
DOUBLE DRAGON	439
DRAGON'S LAIR	439
DRAGON WARRIOR IV	439
DRAKKEN	439
DREAM TV	439
DUNGEONS MASTER	465
E.A. HOCKEY	439
EARTH DEFENSE FORCE	439
EQUINOX	439
FACEBALL 2000	439
F-ZERO	439
FINAL FANTASY II	439
FINAL FIGHT	495
FIRE POWER 2000	439
GEMFIRE	439
GODS	439
GRADIUS 3	439
GREAT WALDO SEARCH	439
GUNFORCE	439
HOME ALONE 2	439
HOOK	439
HUNT RED OCTOBER	439
IMPERIUM	439
JACK NICKLAUS	439
JAMES BOND JR	439
JEOPARDY	439
JOE ET MAC	439
KABLOOEY	439
KING OF MONSTERS	439
KRUSTY'S SUPER FUN H.	439
LEMMINGS	495
L'ARME FATALE	439
MAGIC SWORD	439
MARIO KART	439
MARIO PAINT	439
MARIO WORLD	439
MICKY MOUSE	439
MIGHT AND MAGIC 2	439
NBA BASKET CHALLENGE	439
PAPERBOY II	439
PARODIUS	439
PILOT WINGS	439
POPULUS	439
PRINCE OF PERSIA	439
PRO QUATERBACK	465
PUGSLEYS SCAVENGER	439
PUSH OVER	439
RACE DRIVIN	439
RADIO FLYER	465

SUPER NES(US)	
RAMPART	439
ROAD RIOT	439
ROBOCOP 3	495
ROCKETTER	439
SIMEARTH	439
SHADOW OF THE BEAST	439
SHADOW RUN	439
SHANGAI 2	439
SOUL BLAZER	439
SPACE MEGAFORCE	439
STAR WARS	439
STREET FIGHTER 2	549
SUPER ADVANTAGE	439
SUPER ADV. ISLAND	439
SUPER ALESTE	439
SUPER BASES LOADED	439
SUPER BOSTER BROTHERS	439
SUPER BOWLING	439
SUPER COMBATRIBES	465
SUPER CASTELVANIA IV	439
SUPER DOUBLE DRAGON	439
SUPER GOAL	439
SUPER GHOULS AND GHOST	439
SUPERMARIOLAND	449
SUPER MARIO WORLD	439
SUPER PROBOTECTOR	439
SUPER SLAM DUNK	439
SUPER SOCCER CHAMP.	439
TERMINATOR2ARCADE	439
TEST DRIVE 2	439
THE ADDAMS FAMILY	439
THE BLUES BROTHERS	439
THE SIMPSONS	439
TOP GEAR	439
TOM ET JERRY	439
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	439
ULTRA MAN	439
UN SQUADRON	439
UNCHARTEDWATERS	465
WINGCOMMANDER	439
WINGS 2	439
WORDTRIS	439
W.W.F.	439
X-ZERO	439
ZELDA 3	439

SEGA MASTER	
KIT DE NETTOYAGE	99
SUPER STICK SEGA	229
ASTERIX	385
CALIFORNIA GAMES	335
CASTLE OF ILLUSION	385
CHAMPION OF EUROPE	385
CHUCK ROCK	339
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROPEAN CLUB SOCCER	339
FANTASY ZONE 1	339
FANTASY ZONE 2	339
FIRE AND FORGET II	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
HIT ON ICE	339
HOOK	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LEMMINGS	339
LINE OF FIRE	339
MICKY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OPERATION WOLF	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
POWER STRIKE	339
PRINCE OF PERSIA	339
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	349
R-TYPE	339
SAGIA	339
SENNA Super MONACO 2	385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

JOYSTICK NINTENDO	
QUICKSHOT PYTHON2	129
QUICKSHOT MAVERICK 2	169
QUICKSHOT INTRUDER 2	399
QUICKSHOT AVIATOR 2	449
QUICKJOY NI-5	159
COMPETITION PRO SNES	169
QUICKJOY MEGASTAR NI	349

JOYSTICK MULTISYSTEM	
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFLIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR SG	329
QUICKJOY SUPERSTAR	169
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119

349 Frs

HANDY BOY
TOUT EN 1

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, stick de direction, loupe réglable, 2 éclairages, 2 larges boutons de tir

CGV COM FINI LES PARENTS 2-A GRINCHEUX !

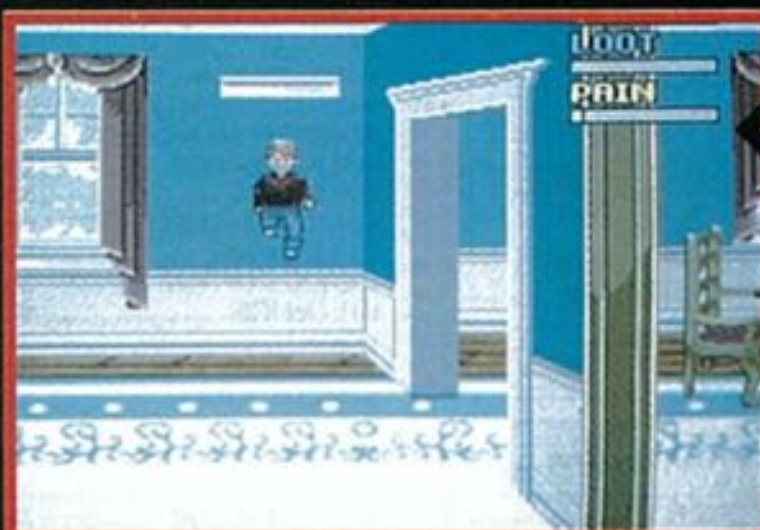
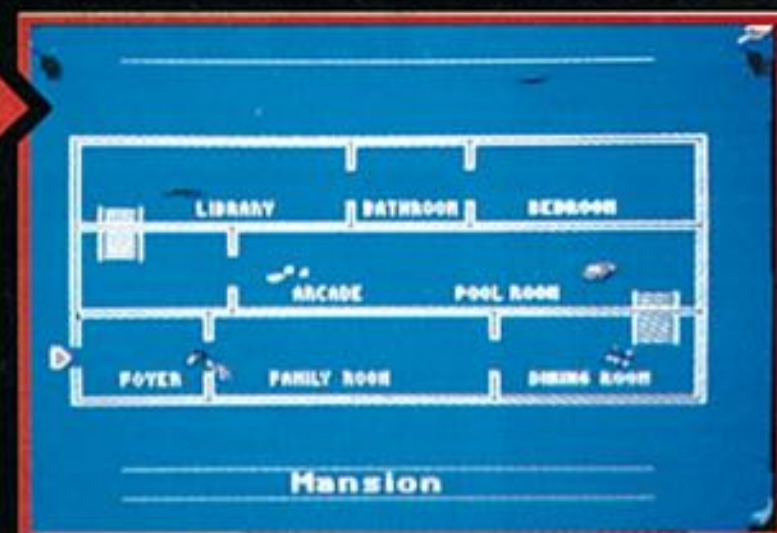
Grâce à ce commutateur 100% automatique qui permet de laisser la console de jeu en permanence sur le téléviseur sans débrancher le magnétoscope et le décodeur Canal +.

29



REVIEW

Les pièges une fois posés, ramassez le maximum d'objets pour fabriquer des armes.



Vous finirez pendu au mur par un crochet. Agitez-vous dans tous les sens pour vous sortir de là.

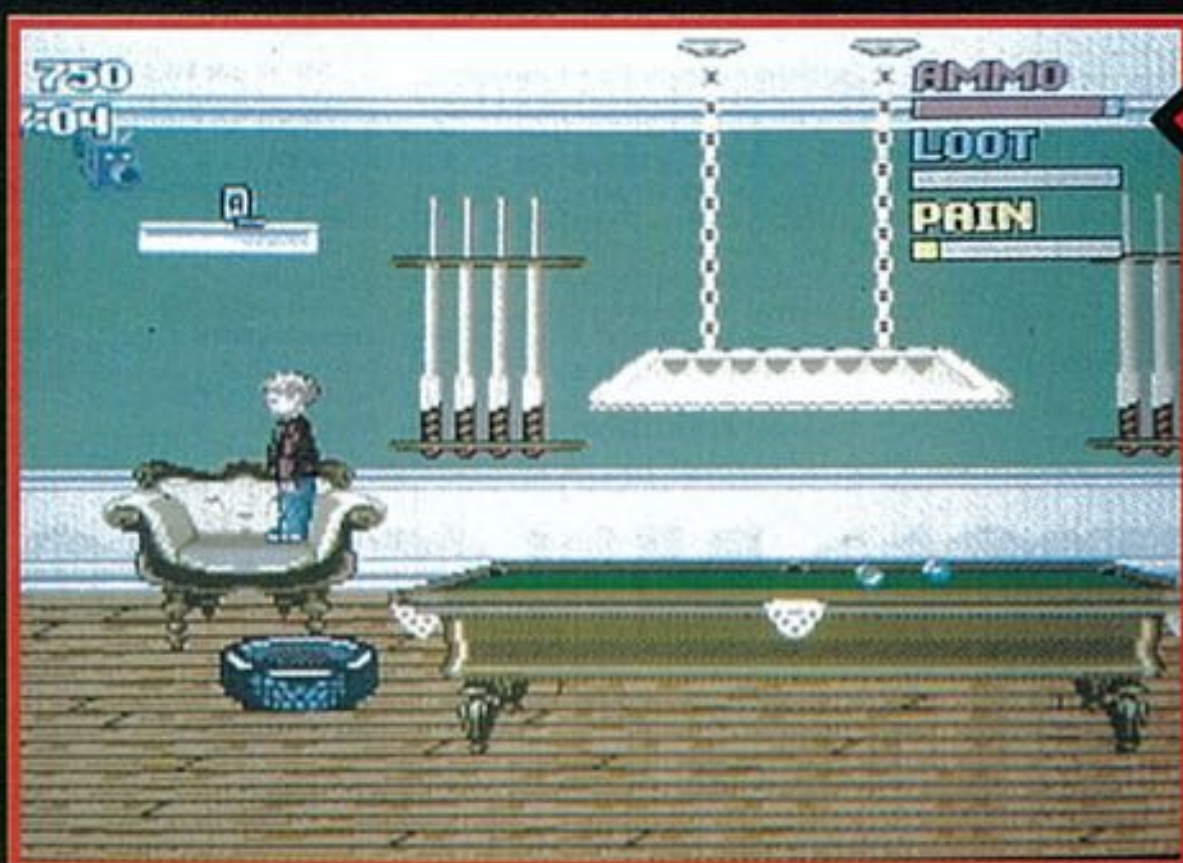
A l'heure où Nintendo et le cinéma s'intéressent au second volet des aventures de Kevin McCallister, Sega adapte de manière très libre le premier épisode. Rien à voir avec tout ce qui a été fait auparavant, que ce soit sur Game Boy, Super NES ou Game Gear. Dans cette version Megadrive, le héros est aux prises avec deux cambrioleurs tenaces. Il est le gardien de cinq maisons et doit tout mettre en œuvre pour empêcher les gredins de piller les demeures. Pour ce faire, il dispose de nombreux éléments dénichés dans les coins et recoins des bâtisses. Une fois en possession de ces objets, il doit les assembler pour les transformer en armes redoutables. C'est cet aspect du jeu qui est complètement différent des autres versions. Ainsi, avec une arbalète, des ballons et de la colle, il fabrique un fusil à colle particulièrement efficace contre les assauts de Marv et Harry. Il a la possibilité de tendre des pièges et de les placer à l'endroit désiré. Ainsi les deux cambrioleurs auront-ils de drôles de surprises lorsqu'ils rentreront dans les différentes pièces : billes, jouets, goudron, glace... Si Kevin parvient à les chasser de la maison, il a gagné une bataille mais pas la guerre. Une fois dehors, sur son traîneau, il doit manœuvrer habilement pour éviter les sapins et autres bouches à incendie tout en cherchant le chemin qui mène à la seconde demeure.



En mode Beginner, la fabrication de nouvelles armes est automatique. En mode Expert, c'est à vous de choisir les bons éléments pour composer le super-pistolet à billes.



HOME ALONE™



Les meubles sont d'excellents tremplins pour atteindre les objets en hauteur. Le problème, c'est le contrôle des commandes.



Difficile de leur échapper. Même si le premier cambrioleur s'est pris un chalumeau sur la tête, le second ne fera qu'une bouchée de votre petite personne.



Tout au début du jeu, il faut se dépêcher de rentrer dans la première maison. Vous aurez ainsi une minute pour poser les pièges avant l'arrivée des deux cambrioleurs.

COMMENTAIRE



AXEL

Par rapport aux versions précédentes, Sega a fait preuve d'imagination et d'originalité. C'est un bon point. Malheureusement, cela n'a pas suffi à rendre le jeu vraiment intéressant. Il n'est possible de poser qu'un piège par maison, et seulement dans le cas où les cambrioleurs ne sont pas dans les lieux. On ne peut pas les placer où l'on veut et on est limité par leur nombre. En fait, la seule personne gênée par ces pièges est le pauvre Kevin, obligé de faire des galipettes pour les éviter. La fabrication des armes est une idée intéressante mais une nouvelle fois mal exploitée. La limitation des munitions est un obstacle trop grand pour que le héros puisse en tirer pleinement profit. Dans l'ensemble, Home Alone est une cartouche bourrée de bonnes intentions mais qui risque de vous décevoir très vite.

HOME ALONE™

Home Alone TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation All Rights Reserved

Copyright © 1992 SEGA

SEGA PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	70%
Choix du niveau et paramétrage des touches.	
GRAPHISMES	76%
Des décors colorés et diversifiés. La carte est lisible.	
ANIMATION	57%
Les mouvements sont limités et parfois confus.	
BANDE-SON	69%
Ce n'est pas elle qui va sauver cette cartouche...	
JOUABILITE	51%
Le contrôle de Kevin est assez difficile.	
DUREE DE VIE	46%
L'action est trop répétitive et la difficulté est élevée.	
INTERET	47%
L'idée des pièges est intéressante mais mal exploitée.	

1 JOUEURS



CARTOUCHE



REVIEW

Epoque : première moitié du xvr^e siècle. Lieu : Japon.
Situation : guerre civile. Localisation : continuum
espace-temps 921112.

Le pays est en pleine crise, beaucoup de généraux convoitent le pouvoir et en viennent aux armes pour régner sur le pays. 1543, un navire inconnu s'échoue sur les côtes japonaises. Ce vaisseau transporte une cargaison d'un nouveau type d'arme qui va changer le cours du conflit. De nouveaux combattants apparaissent alors sur le champ de bataille, ce qui entraîne un changement brutal de stratégie. Seules les grandes puissances qui savent mettre en œuvre cette nouvelle technologie résistent, les petits royaumes sont écrasés. La guerre civile voit naître alors un grand seigneur : Nobunaga Oda, qui s'illustre par ses conquêtes, grâce à son génie militaire et son sens de la diplomatie. Cependant, les autres seigneurs s'opposent à lui. Ainsi, l'allié de Nobunaga, le seigneur Saito, est lâchement assassiné. C'est alors que la puissante famille des Mori crée une coalition qui parvient à percer les défenses de Nobunaga ! Se sentant acculé, ses troupes ayant subi une défaite sans précédent, il décide de contre-attaquer avec la seule troupe d'élite ninja ayant résisté à l'assaut : les Dennins.

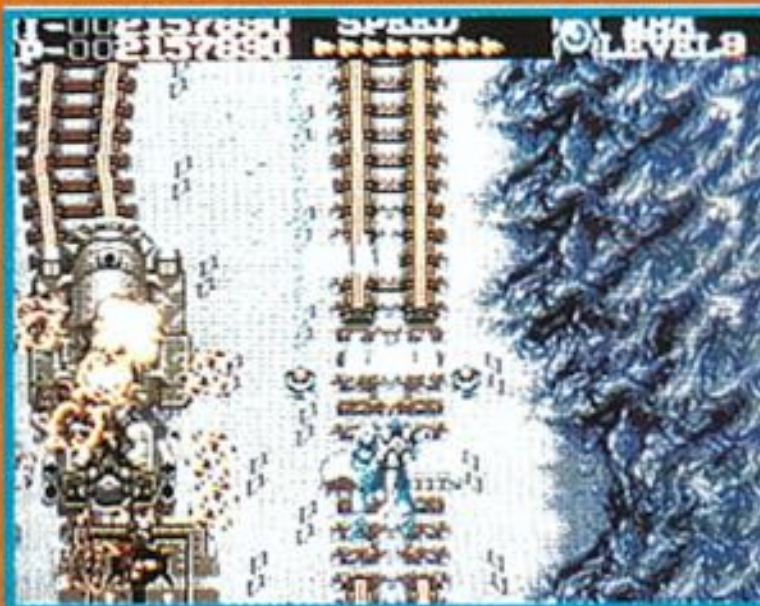


▲ Ce robot géant conduit par un puissant seigneur garde la sortie du second niveau. Un sprite géant, mais quelques bugs !

▶ En plus de la forteresse, il faut se farcir maintenant un boss de fin qui balaye tout l'écran de ses tirs et qui fonce sur vous à la moindre occasion. C'est de la folie furieuse !



▲ Le deuxième niveau vous met au milieu d'une chaîne montagneuse, votre but étant de trouver la vallée où passe le train géant.



▶ Waou ! Ça y est, je l'ai eue ! La locomotive de ce train a été plus facile à détruire que ses wagons, lesquels sont armés de batteries de canons.



COMMENTAIRE

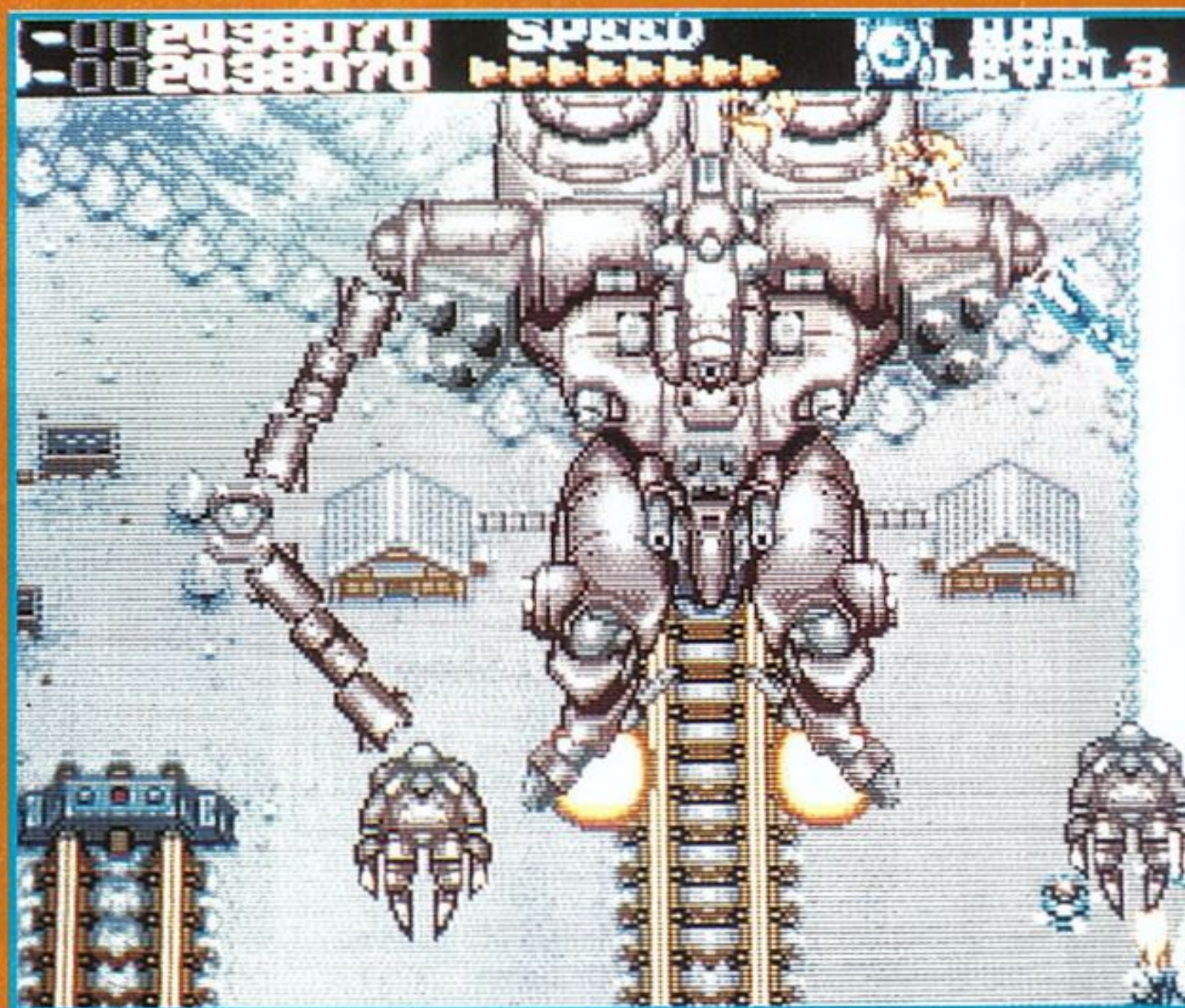


SAM

Et encore un jeu Mega CD aussi inintéressant que les autres ! Je sais, je suis direct, mais il le faut. Du côté sonore, cette fois-ci, ça peut aller. C'est rythmé et ça colle bien aux différentes phases du jeu. Mais côté graphismes, c'est très fade et peu varié. A se demander si on a bien affaire à un jeu Mega CD. Des shoot'em up en cartouche comme Thunder Force 3 ou 4 étaient, je trouve, meilleurs.

Je n'ai vraiment pas eu l'impression d'être sur un support CD. Bon, OK, il y a beaucoup de niveaux, les derniers étant d'ailleurs les meilleurs.

Mais au risque de me répéter, je dirai pour résumer qu'on est en droit d'attendre d'un jeu sur un support CD qu'il bénéficie d'une réalisation d'une qualité bien supérieure.



▲ A la fin du troisième niveau, vous aurez droit à une petite visite du chef de gare. N'ayant pas votre billet, vous n'avez d'autre choix que de le blaster !



DENNIN A



▲ L'un des commandants de l'armée ennemie: après sa première défaite, il revient équipé de sa nouvelle armure.



TIP !

CE BOSS DE FIN EST VRAIMENT UN RILOLO, IL SUFFIT DE SE PLACER SOUS LUI ET DE TIRER SANS S'ARRÊTER.



▲ La forteresse géante se divise pour mieux s'enfuir!

▼ Les intermèdes animés ne sont pas très nombreux mais assez jolis.



FICHE TECHNIQUE DE L'ALESTE DENNIN

- 8 niveaux de vitesse réglables
- tirs frontaux évolutifs en nombre et puissance
- modules protecteurs
- 4 armes spéciales, non cumulatives, à 3 niveaux de puissance
- machine à café automatique

COMMENTAIRE



DOUGLAS

La sortie d'un shoot'em up de Compile est toujours un événement. Les programmeurs, spécialisés dans les jeux "où ça blaste dur" depuis l'époque du MSX avec Aleste, en sortent dorénavant deux ou trois par an. Leurs précédentes réalisations, Spriggan (NEC) et Musha Aleste (MD), sont des références. 1992 s'achève avec Dennin Aleste, un beau cadeau pour les possesseurs de Mega CD qui n'avaient rien à se mettre sous la dent. C'est d'ailleurs le premier jeu qu'ils sortent en tant qu'indépendants. Autant dire tout de suite que, malgré tous leurs efforts, leur dernière production est moins novatrice. Pourtant, Compile a fait fort: zooms, transparence, rotation de sprites, différentiels, déformations au pixel près à la fois en x et en y... Dommage que le manque d'originalité, des graphismes assez moyens et quelques rares bugs viennent gâcher tout cela! Merci quand même, Compile!

La sortie d'un shoot'em up de Compile est toujours un événement. Les programmeurs, spécialisés dans les jeux "où ça blaste dur" depuis l'époque du MSX avec Aleste, en sortent dorénavant deux ou trois par an. Leurs précédentes réalisations, Spriggan (NEC) et Musha Aleste (MD), sont des références. 1992 s'achève avec Dennin Aleste, un beau cadeau pour les possesseurs de Mega CD qui n'avaient rien à se mettre sous la dent. C'est d'ailleurs le premier jeu qu'ils sortent en tant qu'indépendants. Autant dire tout de suite que, malgré tous leurs efforts, leur dernière production est moins novatrice. Pourtant, Compile a fait fort: zooms, transparence, rotation de sprites, différentiels, déformations au pixel près à la fois en x et en y... Dommage que le manque d'originalité, des graphismes assez moyens et quelques rares bugs viennent gâcher tout cela! Merci quand même, Compile!



LESTE

REVIEW



DENNIN ALESTE



EDITEUR : COMPILE

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

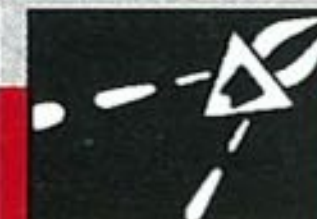
OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : EXCELLENT

1

JOUEURS



CD-ROM

PRESENTATION 74%

Une intro qui aurait pu être plus animée, dommage...

GRAPHISMES 71%

Le point noir du jeu: il est possible d'obtenir beaucoup mieux sur Megadrive.

ANIMATION 89%

Des sprites dans tous les sens, rotations, déformations, scrolls différentiels. Pas loin de Spriggan!

BANDE-SON 93%

Du rock techno agrémenté d'instruments traditionnels japonais, un zeste de classique: meilleure que celle de Spriggan 2!

JOUABILITE 89%

Un niveau au-dessous de Musha Aleste, on alterne passages durs avec d'autres plus mous...

DUREE DE VIE 78%

En mode Easy, le pro des shoots mettra moins d'une demi-douzaine d'heures. Mais le plaisir demeure.

INTERET 82%

On pourrait dire qu'il est le Spriggan ou le Musha du Mega CD.



COMMENTAIRE



LOOPING

Bien, bien, bien... passons au moment le plus croustillant du test, la critique. La mission n'est pas originale mais ce n'est point un reproche: sauver le monde attire toujours les justiciers au grand cœur. Les décors sont sympas, les couleurs vives, la musique et les bruitages sont tout à fait acceptables... Mais alors poooooourquoi me suis-je ennuyée à moooooourir? Je dois dire que je reste sans voix. Cela dit, il faut bien que je rende mon article. A moins... à moins que je ne décide, comme Achille Talon, de rendre copie blanche afin d'exprimer ma totale désapprobation, en bref, de boycotter. Lors de mes premiers tests, j'ai admis que certains jeux que j'avais détestés pouvaient convenir à certains joueurs: les tout petits ou les réfractaires aux jeux vidéo classiques. Je ne peux quand même pas avancer ces arguments à chaque fois! En fait, le problème, c'est que j'ai achevé la mission en une heure et demie (ça fait cher la minute de jeu). Si vous tenez absolument à jouer à ce jeu, choisissez d'emblée le mode Difficile (histoire de rentabiliser votre achat).



ARIEL THE LITTLE MERMAID

MONSTRES DE FIN



Ursula lance des sortes de laser qui sont faciles à éviter. Le petit batracien sur son rocher est en fait le père d'Ariel transformé par la méchante femme.

Le roi Triton à la recherche de sa fille, Ariel. Quatre niveaux assez semblables le séparent de cet heureux dénouement.



Flounder va déplacer la pierre du dessous pour permettre à Ariel de rentrer à l'intérieur du bateau fantôme.



A l'intérieur de la grotte, les anguilles sont électriques. Dans l'eau, cela fait des courts-circuits!



LES AIDES

Scuttle la mouette tient un magasin où l'on peut refaire le plein d'énergie, se procurer de nouvelles munitions et s'acheter des amis fidèles. Les trois amis vous viennent en aide dès que vous leur faites signe. Le poisson fouineur (à gauche) vous aide à découvrir un trésor. Flounder (au centre) pousse les rochers pour dégager le terrain. Sébastien (à droite) fait peur à vos ennemis et les empêche temporairement de vous blesser.



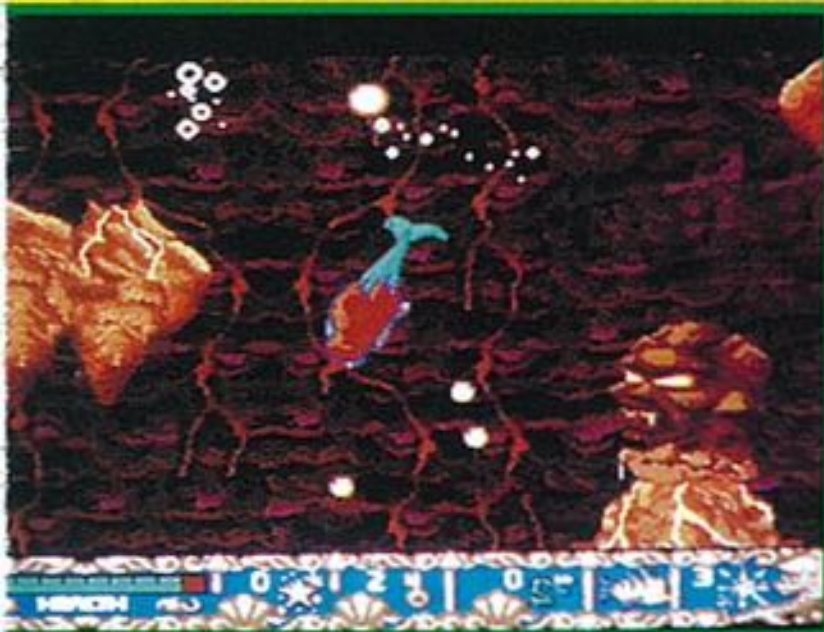
Ariel vient de libérer une des sirènes. Le nombre de personnages est indiqué en bas de l'écran. Il ne reste plus que quatre polypes et l'affaire est dans le sac.

EL TLE AID

DE NIVEAU



Le requin-boss envoie d'autres requins vous combattre. C'est un pleutre. Il ne cesse de changer de place...



Le monstre-lave est le premier monstre de fin de niveau. Il est malpoli: il crache continuellement des boulets enflammés.

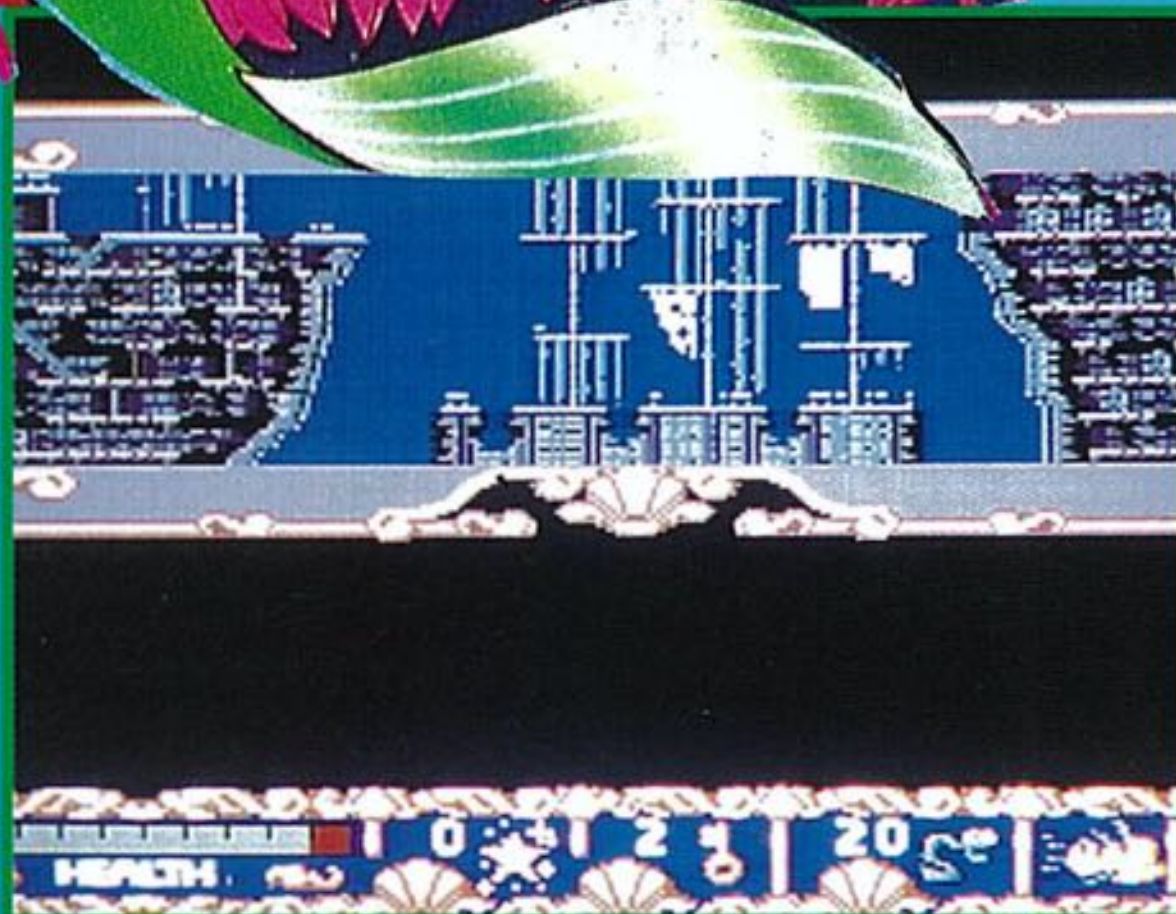
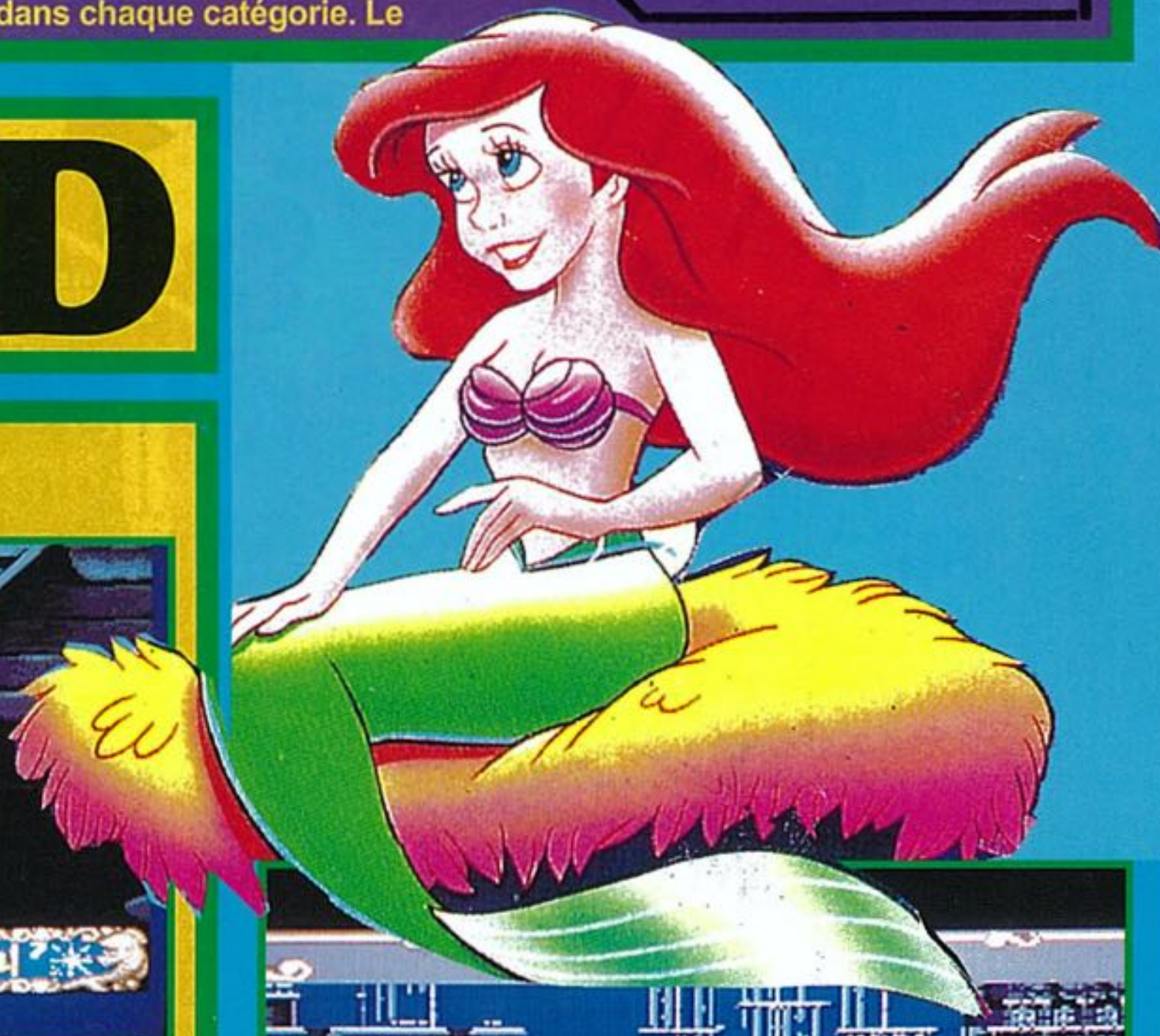


Dans l'Atlantide, des statues antiques lancent des disques et des flèches.

Vous avez le choix entre trois modes: Facile, Moyen, Difficile. En mode Facile, vous commencez le jeu avec une somme de 5000 pièces, et 5 poissons-amis dans chaque catégorie. Lorsque vous avez délivré les prisonniers, le monstre de fin de niveau apparaît automatiquement. En mode Moyen, votre trésor est de 1000 pièces, et il y a 3 poissons dans chaque catégorie. Le

monstre de fin de niveau est à découvrir mais une croix sur la carte vous indique sa cachette. En mode Difficile, vous ne possédez rien au départ, hormis un poisson déplaceur de rochers, et vous devrez découvrir seul le monstre de fin de niveau.

LES MODES



Pour chaque niveau, vous avez accès à une carte où figure l'emplacement des sirènes à libérer.

COMMENTAIRE



AXEL

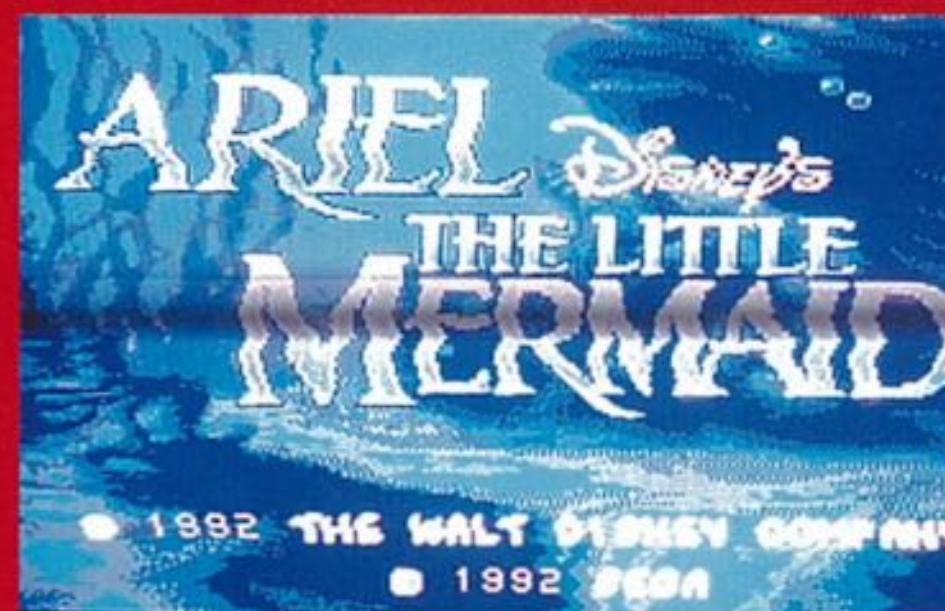
Comme Looping ne m'a pas laissé beaucoup de place pour m'exprimer, je n'aurai que deux mots à dire: à éviter! Ariel la petite sirène ne m'a pas charmé par ses chants, c'est le moins qu'on puisse dire. Graphiquement, on est loin de la qualité des jeux Megadrive. Le contrôle de Triton ou d'Ariel manque de souplesse et la musique tape très vite sur le système. La facilité des niveaux rend l'action soporifique. C'est toujours la même chose et les soi-disant boss de fin de niveau sont d'une facilité déconcertante. Alors, boirez-vous la tasse avec Ariel?

MEGADRIVE

REVIEW



牛詩集



EDITEUR: DISNEY

PRIX: D

DISPONIBILITE: OUI

DIFFICULTE: FACILE

NOMBRE DE VIES: 6

OPTION CONTINUE: 4

NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

CONTROLE: MOYEN

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

On a le droit au strict minimum. Il n'y a pas de préambule, la doc est claire même si elle est en anglais.

GRAPHISMES 65%

Les décors ne sont pas très variés mais assez esthétiques.

ANIMATION 60%

L'animation est correcte. La sirène bouge de belle manière.

BANDE-SON 68%

Une musique pour chaque niveau. Quelques bruitages rigolos mais rien de plus.

JOUABILITE 56%

Le contrôle du personnage n'est pas excellent mais comme le jeu est facile, on oublie vite.

DUREE DE VIE 30%

Grosso modo, deux heures en mode Difficile et, malheureusement, pas d'option deux joueurs.

INTERET 43%

Aucune passion à aucun moment du jeu. Même les plus jeunes risquent de s'ennuyer.



SPIDERMAN & X-MEN

Arcade est aux X-Men et à Spider-Man ce que le Joker est à Batman : un super-vilain complètement délirant, qui a bâti son empire de vol et de crime dans un super-complexe de salles d'arcade et d'attractions de Lunapark ! Et, quand cette cartouche commence, il y tient prisonnier les "new X-Men" — Storm, Cyclops et Wolverine — auxquels s'ajoute le franc-tireur Gambit.

Spiderman doit d'abord les rejoindre, en s'extirpant d'un labyrinthe d'immeubles défendus par des robots. Cette épreuve donne accès au vrai jeu : Arcade lâche Spider et les X-Men dans ses attractions démoniaques !

Une mission différente pour chaque super-héros, au choix du joueur, tant qu'il lui reste des vies... Spiderman doit traverser une série d'échafaudages. Cyclops est perdu dans un réseau de grottes dont le sol est ionisé et instantanément mortel.

Storm nage dans le bassin de la mort, un univers subaquatique peuplé de poissons mutants. Wolverine se débat dans un univers piégé de guignols et de soldats de plomb. Enfin, Gambit, poursuivi par une énorme boule hérissée de piques, affronte des pièces d'échecs et des cartes à jouer. La folie ! Le tout donne un jeu de tir et de plates-formes dément, où l'on retrouve au pixel près les attitudes et les prouesses des personnages du Marvel Comics Group. Plus tous les super-vilains : Rhino, Carnage, Black Queen, le Shocker, et les inoubliables Sentinelles du Surfer !

COMMENTAIRE

Deux minutes de jeu, et on a compris qu'on a affaire à une grande cartouche : la maniabilité de Spiderman est époustouflante, le jet de toile comme les sauts et les tirs sont d'une précision et d'une fulgurance typiquement arachnéennes. Et ce n'est que l'intro, puisqu'on débouche ensuite sur cinq jeux distincts, presque également géants. La palme à Wolverine, sublime, la honte sur Storm, dont les contrôles et les graphismes subaquatiques sont ultra-douteux ! Une petite déception aussi concernant Cyclops, dont j'attendais des tirs plus destructeurs... Enfin bon ! Mais, en général, les décors et les sprites ont la qualité de dessin et d'imagination des BD d'origine. Les programmeurs n'ont pas forcé sur le nombre des sprites, ils ont plutôt travaillé sur chacun en détail. Résultat : un régal pour l'œil et une souplesse de contrôle de première bourre. Marvellous !

EL NIONIO



Pour entrer dans le vrai jeu, Spidy doit ramasser ses balises dans un dédale de salles.

Mauvais lancer de toile ! Deux longueurs selon qu'on appuie sur Bas ou Haut.



SPIDERMAN

Farceur, ce robot lance-bombes ! A droite, l'inférieur empilement d'échafaudages, gardé à tous les niveaux par des ennemis.



GAMBIT

La boule n'avance pas très vite, et la suite du tableau est bourrée de bonus.



STORM

DE REVENGE

CASTING D'ENFER!

Spiderman et les New X-Men : fiches signalétiques. En guest star, le démoniaque Arcade!

GAMBIT



REAL NAME-
REMY BEAUDREAUH
OCCUPATION-
ADVENTURER
GROUP AFFILIATION-
X-MEN
SUPERHUMAN ABILITIES-
POSSIBLES THE POWER
CHARACTER ANY OBJECT WHEN
CHARACTER OBJECT IMPACT
AFTER BEING THROWN
WILL EXPLODE. GAMBIT
USES A PACK OF PLAY
CARDS FOR AMMUNITION

PROGRESS-

CYCLOPS



REAL NAME-
SCOTT "SLIM" SUMMER
OCCUPATION-
ADVENTURER
GROUP AFFILIATION-
X-MEN
SUPERHUMAN ABILITIES-
THE POWER OF RUBY QUARTZ
A BEAM OF RUBY QUARTZ
CONSTRUCTIVE FORCE OF
HIS CONSTRUCTIVE HE IS UNABLE
TO CONTROL THIS UNABLE
PROPERLY WITHOUT M
USE OF A VISOR M
FROM RUBY QUARTZ.

PROGRESS-

SPIDER-MAN



REAL NAME-
PETER PARKER
OCCUPATION-
FREELANCE PHOTOGRAPHER
GROUP AFFILIATION-
NONE
SUPERHUMAN ABILITIES-
SUPER STRENGTH, BALANCE
AND REFLEXES AND PAID
ABILITY TO CLIMB AND PAID
TO MOST SURFACES. SPIDER
PREMONITION. ALSO USES
TRUSTY "WEB-SHOOTER".

PROGRESS-

WOLVERINE



REAL NAME-
LOGAN
OCCUPATION-
ADVENTURER
GROUP AFFILIATION-
X-MEN
SUPERHUMAN ABILITIES-
POSSIBLES THE POWER
SELF-HEALING. WHY
REGENERATES DAMAGE
TISSUE AT GREAT SPEED
UNBREAKABLE ADAMANT
CLAWS AND INTERI
SKELETAL SUPPORT MA
HIM INCREDIBLY TOUGH

PROGRESS-

STORM

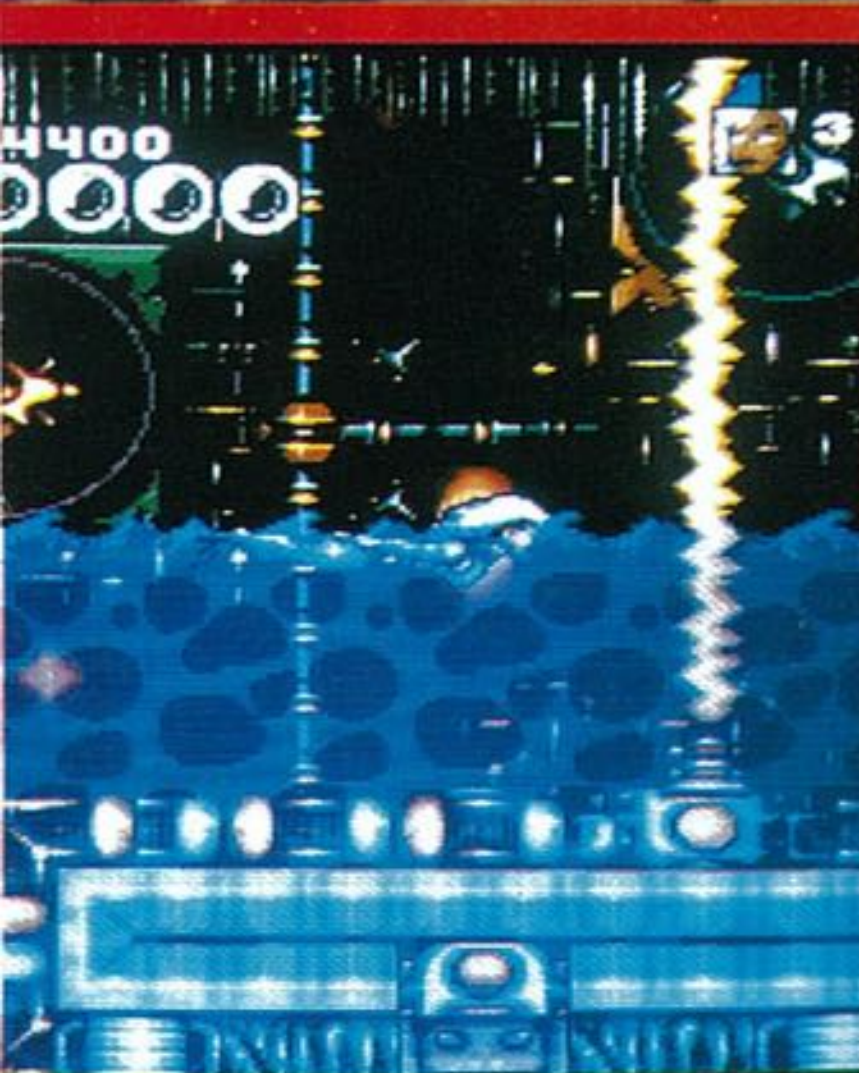


REAL NAME-
ORORO MUNROE
OCCUPATION-
ADVENTURER
GROUP AFFILIATION-
X-MEN
SUPERHUMAN ABILITIES-
SHE HAS CONTROL O
MANIFESTATIONS
WEATHER - FOR EXAMP
SHE CAN CREATE BO
OF LIGHTNING OR CA
WHIRLWINDS TO APP
AROUND HER.

PROGRESS-

WOLVERINE

Mission démentée : des gangsters en carton jaillissent de cubes. Wolvy ne tire pas, il doit combattre au contact avec ses griffes.



Le sprite de Storm disparaît trop souvent derrière des algues et autres obstacles. Une épreuve confuse, longue... plongée ratée!



COMMENTAIRE



SAM

De la variété, de l'originalité, de la complexité... Autant d'éléments que l'on est en droit d'attendre d'un très bon jeu, autant d'éléments présents dans celui-ci. Ils sont tous là : Spiderman, Cyclops, Gambit...

L'animation est remarquable, à part peut-être dans le niveau où Storm évolue sous l'eau, mais c'est un petit détail. Les musiques, toutes fantastiques, vous plongent directement dans une atmosphère géante : celle des super-héros. La difficulté est bien proportionnée car, contrairement à d'autres jeux, vous ne finirez pas celui-ci en une journée. Je trouve néanmoins dommage de devoir toujours recommencer le niveau "d'échauffement" qu'est celui de Spiderman. Que vous connaissiez ou non les Marvel Super Heroes, je vous conseille de vous ruer sur ce "must".

SUPER NES

REVIEW



牛奇集



EDITEUR : LJN

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : TRES BON



PRESENTATION 80%

BD de Spiderman, portrait et caractéristiques de chaque X-Man : très bien.

GRAPHISMES 92%

Décors fabuleux, bourrés d'imagination où les héros sont aussi beaux qu'en BD.

ANIMATION 82%

Chaque héros a sa propre animation, précise, rapide. Mais jamais beaucoup de sprites en même temps à l'écran.

BANDE-SON 90%

La vraie musique de Spiderman ! Bruitages géniaux, surtout avec Wolverine.

JOUABILITE 73%

Bonne maniabilité d'ensemble, mais Storm a été un peu ratée, et l'épreuve initiale finit par être lassante.

DUREE DE VIE 76%

Epreuves inégales en difficulté, mais leur diversité renouvelle longtemps le fun.

INTERET 89%

A part une ou deux faiblesses, c'est du grand art ! Du Marvel Comics Group au bout de votre pad, beau et rapide : le régal !

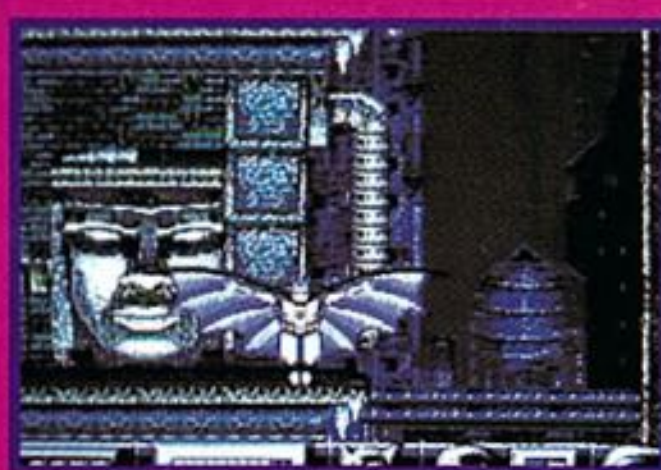


BATMAN RI

Gotham City est la proie de la folie destructrice d'un personnage cynique et dément, le Pingouin. Avec sa bande de clowns, il s'est mis en tête de contrôler la ville, comme l'avait fait le Joker quelques années auparavant. Pour ce jeu, Sega a repris la trame du film "Batman II", de Tim Burton. Le jeu se divise en cinq tableaux, chacun étant composé de trois ou quatre niveaux. A la fin des tableaux, le Pingouin teste votre force, mais il faudra arriver à la fin du jeu pour le mettre définitivement hors d'état de nuire. Catwoman, avec ses sauts de félin, fait de courtes apparitions tout au long de la partie. Son fouet claque comme un coup de pistolet. Batman doit être aussi agile et rusé qu'elle s'il ne veut pas être transformé en pâtée pour chat. Ses cinq armes l'aideront à passer les épreuves de la ville, du grand magasin, du cirque, des égouts et de l'ancre du Pingouin. Les batarangs, les bombes fumigènes, l'essaim de chauves-souris, le pistolet-grappin et le batarang à tête chercheuse sont à utiliser avec parcimonie. Il serait dommage de se présenter devant le monstre de fin de niveau avec ses poings pour seule arme. Les ailes et le grappin sont les deux éléments aériens qui vous permettront de survoler certains problèmes et d'atteindre des bonus d'énergie, de vies ou d'armes, inaccessibles autrement.



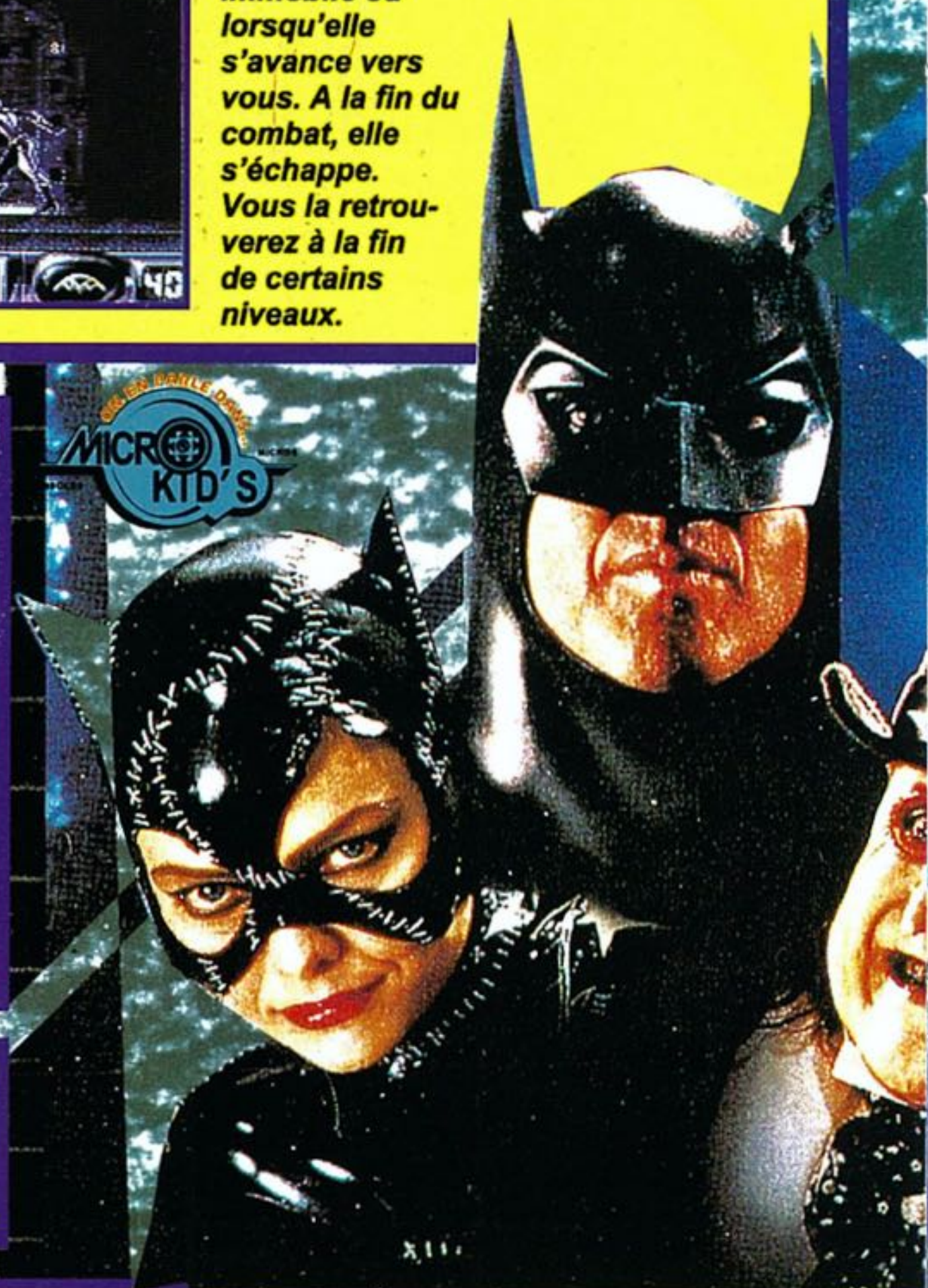
Tel un félin, Catwoman bondit sur sa proie. Le fouet vous tient à distance. Il faut se servir de ses batarangs lorsqu'elle est immobile ou lorsqu'elle s'avance vers vous. A la fin du combat, elle s'échappe. Vous la retrouverez à la fin de certains niveaux.



Toutes ailes déployées, Batman survole Gotham City. Cette technique de déplacement est également utilisée pour ramasser des bonus cachés.



Suspendu au-dessus des airs grâce à son grappin, Batman se balance tel Tarzan au bout de sa liane. Les cinq armes représentées en bas de l'écran ne durent pas éternellement. Il faut prendre le temps de trouver de nouvelles munitions.

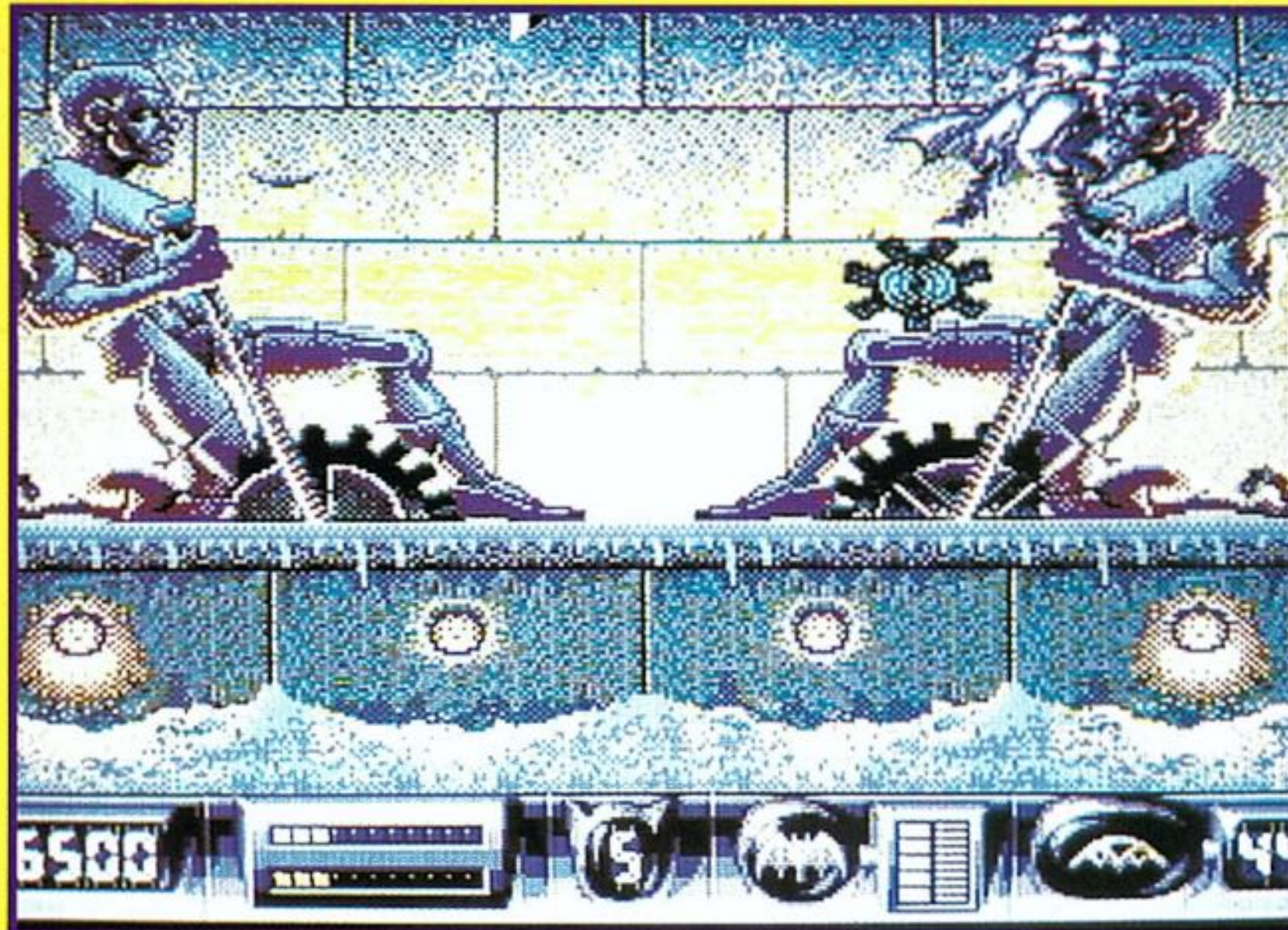


COMMENTAIRE

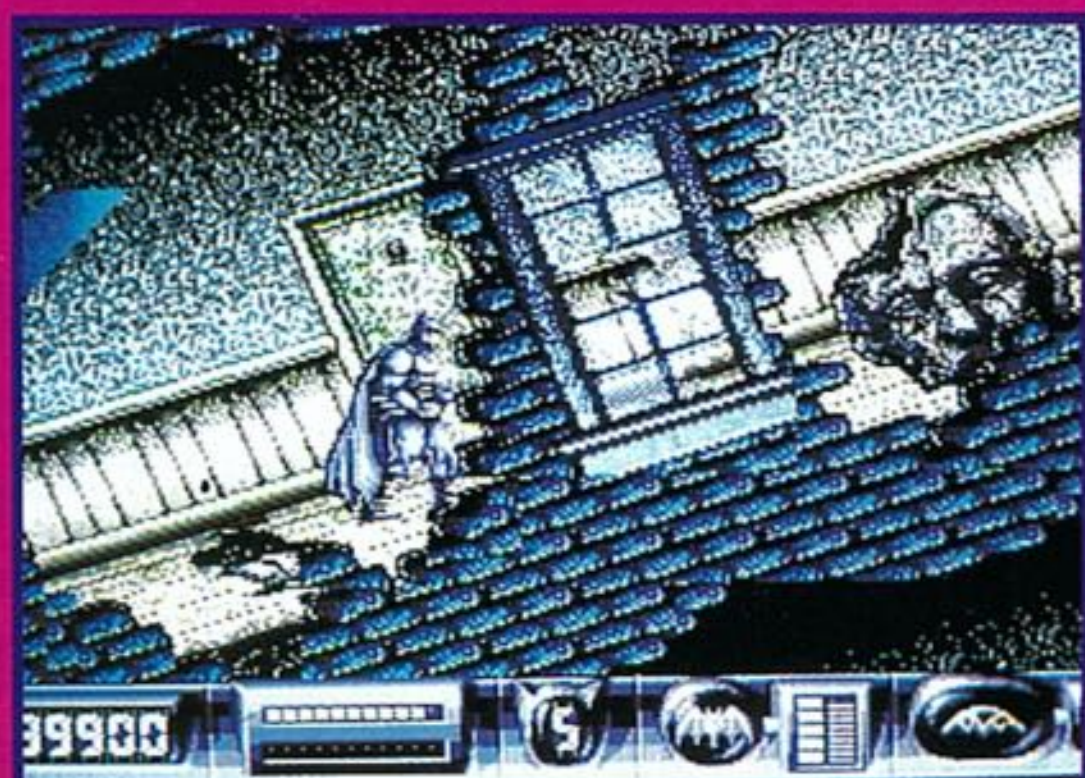


AXEL

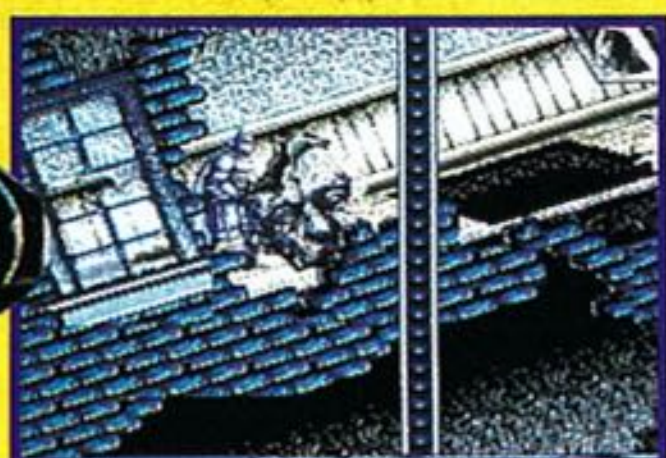
Au-delà de ces qualités, on est amené à faire quelques critiques. Par exemple, la difficulté des combats est mal dosée. Le premier monstre de fin de niveau est plus difficile à abattre que le troisième ou quatrième. Batman ne peut pas utiliser ses armes lorsqu'il est en l'air. Les tests de collision n'ont pas été respectés. Enfin, chaque nouveau Continué remplace le personnage au début des tableaux. A la longue, le travail de Batman devient fastidieux. Seuls les amoureux de la chauve-souris trouveront le jeu vraiment valable.



RETURNS



Cette bouche d'aération est particulièrement vorace. Elle vous attire dans un conduit qui vous ramène au début du niveau.



Pour éviter d'être aspiré, vous devez casser la tête en pierre en donnant des coups de poing ou de pied.

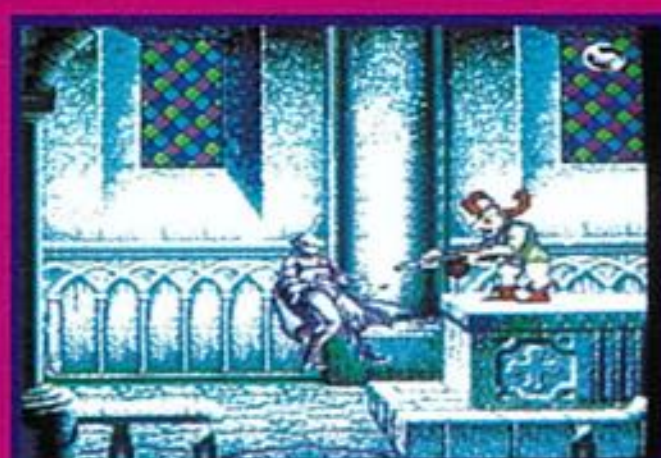


COMMENTAIRE



WIEKLEN

Pas mal! Il semblerait que les super-héros motivent les programmeurs! Batman Return's est un jeu intéressant, assez difficile et graphiquement très réussi. L'usage bien dosé des armes et des pouvoirs spéciaux en renouvelle l'intérêt, de même que l'originalité des décors et des ennemis. En revanche, si ce jeu est très sympa et ne dépareillera pas votre logithèque, il lui manque une petite touche de génie qui l'aurait rendu indispensable. Un bon jeu, que je conseillerai avant tout aux pros du joystick qui cherchent désespérément un jeu à leur mesure. Et puis, le charme de la BD et des films est toujours là!



Dans la cathédrale, les saltimbanques et les clowns se donnent en spectacle. La fuite n'est pas digne d'une chauve-souris.

TIP !

Il est particulièrement difficile de réduire en poussière ces deux statues de pierre. Elles lancent des roues dentelées et tirent des boules de feu qui viendront facilement à bout de vos défenses. Pas de panique! Tonton Axel va vous donner la recette de la tarte à la crème destructrice. Tout d'abord, sautez sur les genoux de la statue à droite de l'écran et bourrez-la de coups de poing en prenant garde aux roues dentelées. Une dizaine de coups plus tard, la statue sera aussi froide que la pierre! Toujours sur ses genoux, vous pouvez sans risque envoyer vos batarangs en direction de la seconde statue. Si vous êtes à court de munitions, n'hésitez pas à utiliser le batarang à tête chercheuse: il est redoutable.

MEGADRIVE

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 7

OPTION CONTINUE : 4

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0

CONTROLE : MOYEN



PRESENTATION 51%

Très succincte. La batmobile apparaît entre chaque tableau. Le manuel est en français.

GRAPHISMES 43%

Les décors manquent de lisibilité. Ce n'est pas digne de la Megadrive.

ANIMATION 76%

Les mouvements de cape de la chauve-souris sont parfaits.

BANDE-SON 81%

L'ambiance sonore est digne des films de suspense. La musique est agréable et les bruitages sont réalistes.

JOUABILITE 75%

Se servir du grappin et des ailes demande un peu d'exercice. Le reste des commandes ne pose aucun problème.

DUREE DE VIE 67%

Pas de code ni de sauvegarde. Il vous faudra de la patience.

INTERET 64%

Ce Batman propose des combats assez originaux. Mais sa réalisation est de moyenne qualité.



ue celui qui n'a jamais joué au volley me lance la première balle ! Sur la plage ou dans les préaux surchauffés des écoles, on s'est tous essayés à ce sport spectaculaire et aérien. Avec cette nouvelle cartouche, vous allez tenter les coups les plus fous. Que ce

soit en équipe masculine, féminine ou avec des robots, vous ne serez pas dépaycé. Rien n'a été négligé, des services smashés à la passe arrière en passant par le contre à trois. Seul le nombre de joueurs par équipe diffère. Ils sont quatre au lieu de cinq mais cela ne gêne en rien le déroulement de la partie. Le joueur contrôle la quasi-totalité des voleurs. Le service, la réception, la frappe, vous prenez en main la destinée de votre équipe. Même les changements de joueur et la formation d'une nouvelle équipe sont à votre charge. Les messages et la notice sont en japonais, mais cela n'est pas un grand handicap. Les commandes sont intuitives et, lors du match, l'ordinateur affiche les commandes en anglais. Chaque résultat est sauvegardé, ce qui est appréciable lorsque l'on voit le temps qu'il faut pour venir à bout des différentes équipes. Elles ont chacune leur propre manière de jouer. Le match des robots est un peu particulier car les coups sont complètement déliants. Au départ, vous disposez d'un certain nombre de points spéciaux qui vous permettent d'exécuter des smashes extrêmement difficiles à contrer. Mais au fur et à mesure que vous vous en servez, le nombre diminue et, à la longue, vous risquez de ne plus pouvoir les utiliser. C'est une variante du volley fort intéressante et qui présume des parties endiablées, surtout à deux joueurs.



Les filles sont aussi balèzes que les garçons. Ce plongeur désespéré prouve à quel point ce sport peut être spectaculaire.

Smash vs contre ! Dans ce jeu, il est plus facile d'attaquer que de défendre. Les contre peuvent se retourner... contre vous.



Aucune contestation n'est possible. L'arbitre veille au grain.



COMMENTAIRE



AXEL

Video System est un spécialiste de la simulation sportive. F1 Grand Prix, par exemple, prouve à quel point cet éditeur maîtrise le sens du spectacle et l'esprit d'équipe. Ce soft vient confirmer ce savoir-faire.

La vue du terrain en coupe est assez originale. La progression de la difficulté est respectée. Les premières équipes sont faciles à battre, ce qui permet de bien se familiariser avec les commandes. Avec l'habitude, on parvient à mener de véritables attaques au cours desquelles les feintes de tir font partie de l'arsenal du parfait attaquant. La séquence avec les robots est la plus délirante et le système de points spéciaux se révèle très judicieux. J'ai laissé tomber pour un temps Super Soccer et me consacre maintenant au volley. J'en suis à mon troisième match consécutif sans défaite. Ce n'est pas le moment d'abandonner.

1P	ワールド・男子
2P	ワールド・女子
観戦	ハイパーモード
前回の続き	操作説明
オプション	キー設定
チーム作成	

SUP BALL

Leurs noms ne vous diront rien mais vous n'êtes pas prêt de les oublier ! Ils ont la main lourde et utilisent des coups peu catholiques.



Plus près de toi mon Dieu ! Les bras levés au ciel, la défense semble implorer les bonnes grâces de la divinité.



LES HOMMES DU FUTUR

La principale page de présentation est en japonais. Mais Banana San a bien voulu éclairer ma lanterne en me traduisant les principaux termes. Les trois premières phrases à droite de l'écran indiquent le type de compétition que vous allez disputer: hommes, femmes et robots. En dessous du chiffre 2, vous choisissez le mode Computer vs Computer. Pour la sauvegarde, c'est le quatrième terme en partant d'en haut à gauche. Vous savez l'essentiel pour participer aux différentes épreuves.

ER L II

LES SERVICES

Les services, au volley, sont d'une importance capitale. Si le joueur sert correctement, il peut déstabiliser la défense adverse et marquer un point direct. Avant de réussir ce type d'acrobatie (en haut), il faudra vous rabattre sur des plus simples à exécuter, comme le service volée (en bas) ou le service à la "cuillère".



Un smash comme on aimerait en voir plus souvent lors des différentes compétitions internationales. Cet homme est le Magic Johnson du volley...



Les coups, ça fait mal! On se croirait dans une rencontre de speedball.

COMMENTAIRE



ROBBY

Impressionnant! Grand adorateur du Volley Ball de la PC Engine, réalisé par le même éditeur, j'ai, bien sûr, craqué pour cette version améliorée du jeu sur Super Famicom. La représentation graphique utilisée, la même que sur la borne d'arcade originale, et les différentes combinaisons au paddle couvrent bien toutes les phases et tactiques de ce sport spectaculaire. Attention, si le jeu est riche en options, les écrans de sélection sont intégralement en japonais et je conseillerai plutôt aux passionnés du volley-ball d'attendre la version américaine (SNES) ou d'espérer une sortie officielle sur Super Nintendo pour profiter pleinement de ce Superball II. J'y retourne, il faut que je mette un terme à l'invincibilité d'Axel sur ce titre.

REVIEW



EDITEUR : VIDEO SYSTEM

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 68%

Tous les menus sont en japonais. A la longue, on parvient à reconnaître les différentes options.

GRAPHISMES 76%

Le terrain est vu en coupe horizontale. Les carapaces des robots ressemblent aux tueurs de Speedball.

ANIMATION 82%

Tous les joueurs sont très vivants. Leurs animations sont réalistes.

BANDE-SON 81%

Si la musique n'est pas inoubliable, les bruitages sont de grande qualité.

JOUABILITE 83%

Il est assez aisé de réaliser les meilleurs coups. Mais encore faut-il que l'adversaire ne les contre pas.

DUREE DE VIE 78%

Les équipes sont toutes différentes et elles sont nombreuses.

INTERET 85%

Vous ne résisterez pas à l'envie de disputer quelques parties.



POWERMONGER

Après l'excellent Populous, Electronic Arts récidive en adaptant un autre grand succès micro de la société Bullfrog : Powermonger. Dans la même veine que Populous, Powermonger s'affirme cependant plus comme un wargame, avec un côté stratégique très développé. Roi déchu exilé dans une nouvelle contrée avec une poignée de fidèles, vous devez conquérir tour à tour un nombre incroyable d'îles afin d'imposer votre règne. Pour cela, de nombreuses options sont disponibles, et c'est ce qui fait le réalisme de Powermonger. Il est possible d'avoir des renseignements sur le moindre arbre, animal ou habitant des mondes "powermongeriens". Chaque personnage dispose d'un nom qui lui est propre, avec une occupation, une affiliation, etc. Chaque ville ou village à conquérir vit de manière autonome et réaliste. Pour goûter à la victoire, il faudra planifier soigneusement vos attaques, recruter des commandants pour attaquer sur plusieurs fronts, espionner l'ennemi, inventer de nouvelles armes. Suivant votre état d'esprit, vous pourrez choisir de mener vos troupes de manière agressive ou bien de faire le maximum de prisonniers (afin de les enrôler ensuite dans votre armée). Il faudra gérer intelligemment la nourriture car si vous laissez vos nouveaux sujets le ventre vide, ils en viendront vite à se rebeller. A vous donc de répartir équitablement les rations et d'établir des réseaux entre chacun des villages conquis pour satisfaire les besoins de tous. Les rapports de force étant généralement en votre défaveur, il faudra aussi déléguer certains de vos sujets à l'artisanat et à l'invention de nouvelles armes. Alliances et guerre sans merci, diplomatie et poigne de fer, Powermonger est un wargame qui ne risque pas de vous lasser.



Pour gagner, il faut conquérir plus de la moitié des villages. Dans certains cas, mieux vaut conclure quelques alliances.

COMMENTAIRE



MARC

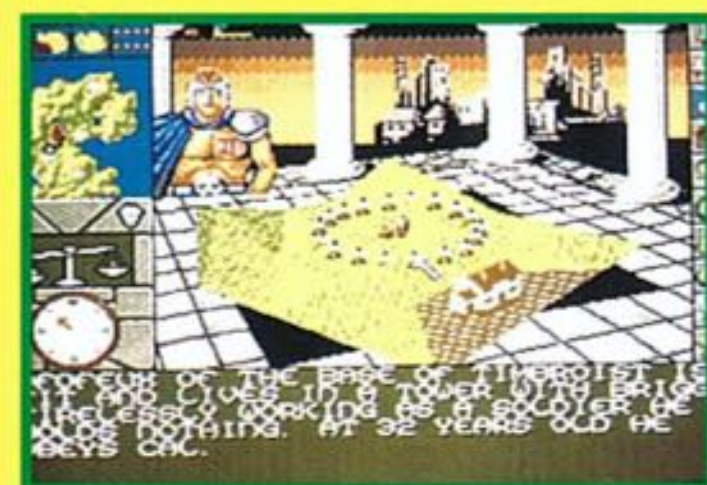
Populous était génial, Powermonger est encore mieux ! Quel bonheur d'avoir un jeu de cet ampleur sur Megadrive. A part Warsong, les wargames sont presque inexistantes, c'est donc avec plaisir que j'accueille ce jeu sur console. Attention ! on est bien loin des jeux primaires genre shoot/beat-them-all. Powermonger est un jeu riche en possibilités et il vous faudra beaucoup de patience et de sagacité pour gagner. La réalisation technique est de bonne facture. La représentation en 3D est excellente, avec le zoom et les rotations. La fenêtre d'aide expliquant la fonction de chaque icône, la sauvegarde par code et la bonne ergonomie générale joy-pad font de Powermonger un excellent wargame.



La visualisation du monde de Powermonger est identique à celle de Populous. La fenêtre de jeu n'est pas très grande mais reste assez détaillée.



Voici la carte des mondes à conquérir. Plutôt vaste, non ?



recruter des hommes, chercher de la nourriture, couper du bois.

Eh ! oui, il neige. Powermonger est d'une richesse incroyable (jusqu'au petit détail parfaitement inutile mais tellement plaisant !).



Assis autour de leur chef, les guerriers attendent patiemment les ordres :

Pour renforcer son armée, il est nécessaire de créer de nouvelles armes. Celles-ci varieront suivant le terrain et l'état d'esprit de votre commandant.



COMMENTAIRE



SAM

Vous avez toujours rêvé de diriger, de gérer un peuple, de l'asservir. Vos désirs de conquête sont plus intenses que jamais. Alors, c'est le moment de vous ruer sur Powermonger.

Ce jeu micro (Electronic Arts est douée pour les conversions de micro à console) a été correctement adapté à la Megadrive. Avec un paddle, on s'en sort parfaitement. La notice a été très convenablement réalisée, ce qui est très important

pour ce genre de jeu. Pour ce qui concerne la programmation du jeu, c'est, ma foi, très correct. Les musiques et les bruitages sont très bien faits. Ce sont 195 conquêtes que vous devrez accomplir, autant vous dire que vous n'êtes pas près de finir ce jeu.

Mais attention ! si vous êtes un adepte des shoot'em up ou des jeux de baston, cette cartouche n'est pas pour vous.



AND FIT WITH 140 SPEED OF 36 AND HOLD ARE 24 TROOPS. THE CUS OF NOTHING. THE T A NOTHING.

Vous verrez les champs se couvrir de neige, puis retrouver leur belle couleur verte au printemps.



IS IN CAMP AND FIT WITH 243 ITEMS OOD A SPEED OF 34 AND HOLDING A TROOPS OF NOTHING. THE TROOPS CARRYING NOTHING.

Si vous ne voyez pas bien l'action, rien ne vous empêche de faire un zoom avant ou arrière, ou de changer d'angle de vue.



IS: INVENT
USED TO INVENT SOMETHING R
FUL IN A WORKSHOP.



HIS ICON IS: SUPPLY FOOD
HIS WILL SEND YOUR CAPTAIN TO GAT
OOD AND DROP IT IN THE DESIRED
LOCATION.

Durant les combats, vous verrez les âmes des pauvres défunts s'envoler vers le ciel. Powermonger est bourré de détails de ce genre et c'est ce qui le rend si réaliste.



E IN THE FOREST OF ABACON, IT
OTER. THERE ARE BIRDS IN THE

Avec l'icône Question, il est possible d'obtenir des informations complètes et précises sur n'importe quel sujet : un arbre, une vache, un village...

REVIEW



POWERMONGER



EDITEUR : EA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON



PRESENTATION 70%

Le manuel est explicite. Le système de mots de passe est simple et efficace.

GRAPHISMES 80%

La fenêtre de jeu est assez grande, les graphismes sont bien détaillés.

ANIMATION 88%

Lente mais néanmoins excellente, d'autant plus que l'utilisation de la 3D est rare sur console.

BANDE-SON 75%

De nombreux bruitages contribuent au jeu des touches de réalisme.

JOUABILITE 90%

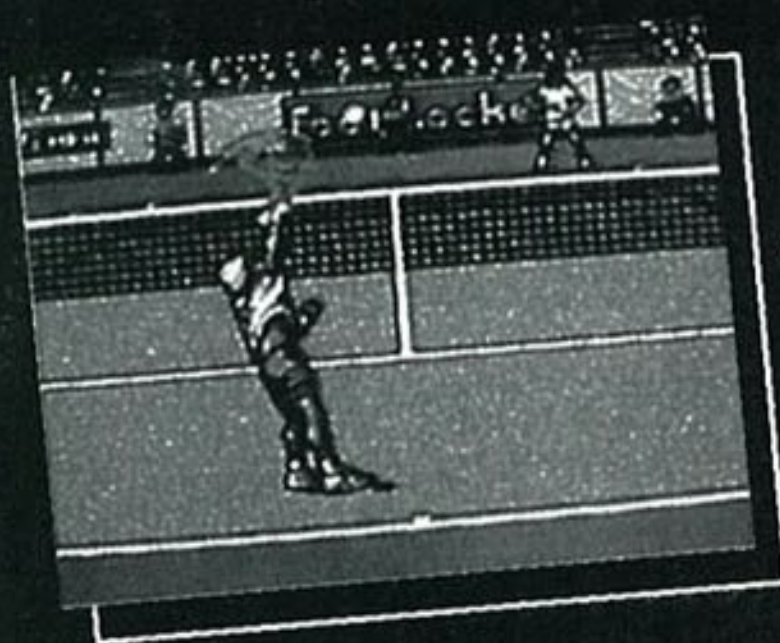
A défaut de souris, le joystick se révèle très pratique pour utiliser les différents menus. Les trois boutons sont utilisés.

DUREE DE VIE 90%

La cartouche est même capable de gérer des niveaux aléatoirement. Aucune partie ne ressemblera à la précédente.

INTERET 85%

Un excellent Wargame dans la lignée de Populous. Il ne saurait avoir de rival sur Megadrive (à part Warsong, bien sûr).



AMAZING TENNIS

Pour Megadrive

GENIAL !!!

449 F

Découvrez enfin chez vous, TOUS les avantages d'une console japonaise* ou américaine*. Profitez vous aussi de l'overscan (Image plein écran) et de la véritable rapidité des jeux 16 bit. Une console japonaise ou américaine, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide, **BREF 20% DE PLAISIR EN PLUS...** Vous possédez une Megadrive française, jouez donc avec le MEGA CD. *Ne fonctionne que sur les récentes télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU ou AV.)

CONSULTEZ-NOUS !

895 F

Livree sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

MEGADRIVE JAP.

995 F

Livree avec QUACKSHOT (Donald) + 1 Manette, 1 Péritel et une Alimentation

MEGADRIVE JAP.

1295 F

Livree avec QUACKSHOT + GRAND SLAM + 1 Manette, 1 Péritel et une Alimentation

MEGADRIVE JAP.

895 F

Livree sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

MEGADRIVE FRA.

1990 F

Livree sans jeu et avec une alimentation

MEGA CD

299 F

Splatterhouse 2, F1 Hero MD, SD Valls, Slime World, Cadash, Predator 2, Simpson VS Space Mutant, Thunder Pro Wrestling

LE JEU AU CHOIX

MEGADRIVE / MEGA CD

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99 F



LES INCONTOURNABLES

Sonic 2	449
Streets Of Rage 2	449
Ariel La Petite Sirene	449
World Of Illusion	449
Thunder Force 4	449
Tales Spin	449
Cring (Bio Hazard)	449
LHX Attack Chop	449
Cruel Ball	449
Ecco Dolphin	449
Hampart	449
Chiki Chiki Boy	449
Alien 3	449
Cadash	449
Chuck Rock	449

LES CLASSIQUES

NHLPA Hockey	449
Predator 2	449
Terminator	449
Aquatic Games	449
Arch Rival	449
Atomic Runner	449
Beast Warriors	449
Dahna	449
David Robinson S.C.	449
Double Dragon 2	449
F1 Hero MD	449
Galaxy Force 2	449
Golden Axe 2	449
King Salmon	449
Mickey Mouse	449
Quack Shot	449
Rent A Hero	449
Hunark	449
SD Valls	449
Slime World	449
Splatterhouse 2	449
Steel Empire	449
Super Smash TV	449
The Simpsons Bart VS	449
Space Mutant	449
Thunder Fox	449

THUNDER PRO WRESTLING

Thunder Pro Wrestling	299
Wani Wani World	399
Where In Time Is Carmen San Diego	399

JEU MEGA CD

Final Fight	499
Joe Montana Football	499
Galaxy Express 999	499
Ernest eavans	499
Wonder Dog	499
Thunder Storm FX	499
After Burner III	499
Aleste	499
Burai	499
Time Gal	499
Road Blaster FX	499
Tonosama No Yabo	499

A PARAITRE CE MOIS C

Toxic Crusaders	499
Amazing Tennis	499
Foremans KO Boxing	499
American Gladiators	499
Humans	499
Batman Returns Joker	499
Road Riot 4 Th	499
Paper Boy 2	499
Sorcerers Kingdom	549



ET BIEN D'AUTRES TITRES. NE HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER.

Breach	449
Wolf Child	449
Sylvester & Tweety	449
Micro Machines	449
Ultimate Stuntman	449
Chester Cheetah	399
Outlanders	449
Doracos	449
Amazing Saga	449
G-Loc	449



ACCESSOIRES

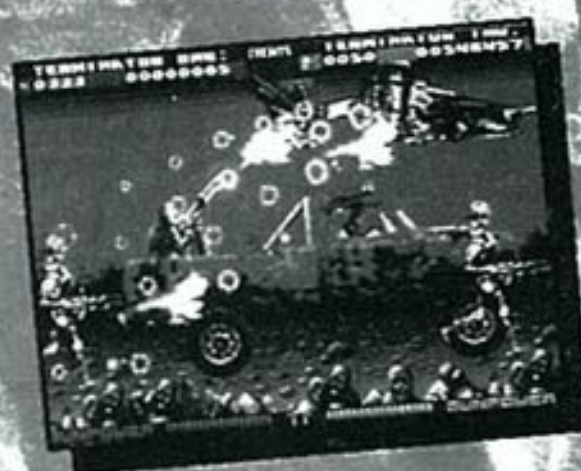
Alimentation	199
Cable Peritel	199
Joypad d'origine	129
Mega Pad	129
Dyna One	N.C.
ArCADE Power Stick	449
Pro 1	N.C.
Pro 2	149
Fantastick	299

ADAPTATEUR MEGADRIVE

Manette Infrarouge	N.C.
Manacer	599
Cartouche "Terminator 2" pour Manacer	449
Power Base Converter	399

ADAPTATEUR MEGADRIVE

Seul	99
Pour l'achat d'un jeu	49
Pour l'achat de 2 jeux	0



995F Avec Columns
1290F Avec Sonic et L'alimentation

GAME GEAR

NOUVEAUTES A SORTIR

BC Grand Prix	295
Slinder 2	295
Super Off Road	295
Home Alone	295
Ariel La Petite Sirene	295
Chakan	295
Defenders Of Oasis	295

LES CLASSIQUES

Land Of Illusion	295
Lemmings	295
Soccer	295
Evander	295
Holyfield Boxing	295
Tazmania	295
Batman Returns	295
Shinobi 2	295

ACCESSOIRES

Accumulateur + Alimentation	349
-----------------------------	-----



Joystick Neo Geo 420
Memory Card 199

2020 super Baseball 690
Alpha Mission 2 690
Andros Lunos 1290

NEO GEO

Baseball Star Pro. 790
Baseball Star Pro. 2 1290
Blue's Journey 690
Burning Fight 690
Crossed swords 790
Cyber Lip 690
Flight Map 990
Football Frenzy 990
Ghost Pilot 790
Joy Joy Kid 690
King Of monsters 790
King Of monsters 2 1490
League Bowling 690

Mutation Nation 1490
Nam 75 690
Ninja Combat 790
Riding Hero 790
Robo Army 990
Sengoku 790
Super Spy 790
Trash Rally 790
Top Players Golf 790
Art Of Fighting 1490
View Point 1490
Fatal Fury 2 N.C.

1990F Sans jeu
2490F Avec Nam 75

NEWS, TELEPHONEZ...

BRANCHEZ UNE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD

Vous possédez un moniteur Amstrad, connectez-y une console ou un micro-ordinateur de votre choix avec l'adaptateur "A-128" ou "A-128 +" pour la série d'Amstrad Plus. Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644.....249 F

Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14.....249 F

Paire d'enceintes pour "A-128".....299 F

Kit complet "A-128 et paire d'enceintes".....499 F



145
rue de Flandre,
75019 Paris. Téléphone :
(16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26
M^{me} Grimee. Ouvert le lundi de 14H00 à 19H00
et du mardi au samedi de 10H30 à 19H00

Shoot Again

La
Référence
Consoles !!!

249 F

SUPER FAMICOM / SUPER NINTENDO U.S

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR UNIVERSEL d'une valeur de 189 F



LES INCONTOURNABLES

Addams Family	499 f
Amazing Tennis	499 f
Castlevania 4	499 f
Contra 3	499 f
Desert Strike	499 f
Final Fight	499 f
Hook	499 f
James Bond JR.	499 f
Joe And Mac	499 f
NCAA Basketball	499 f
Prince Of Persia	399 f
Rival Turf	499 f
Street Fighter 2	649 f
Super Ghouls'n	499 f
Ghosts	499 f
Super Mario Kart	549 f
Teenage Mutant Ninja	499 f
Turtles 4	525 f
Zelda 3	449 f

LES CLASSIQUES

Acrobat Mission	449 f
Area 88 / Un Squadron	499 f
Bart's Nightmare	499 f
Battle GP	449 f
Dino City	499 f
Dirty Challenger	449 f

E-1 Roc	525 f
GPX Cyber Formula	499 f
Home Alone 2	499 f
King Of The Monsters	525 f
Krusty's Super Fun	499 f
House	499 f
Return Of	499 f
Double Dragon	549 f
Obocop 3	525 f
Rockeater	449 f
Romance Of The	499 f
3 Kingdoms 2	549 f
IPM Racing	449 f
Spin Dizzy World	499 f
Super	499 f
Adventure Island	525 f
Super Gachapon World	525 f
Super Pang	549 f
Super SD Gundam	549 f
Super Valis	549 f
Syberion	499 f
The Lemmings	499 f
Thunder spirit	449 f
Top Gear	499 f
World Championship	499 f
Boxing	399 f
Xardion	449 f

LES NOUVEAUTES

Super Star Wars	575 f
Chuck Rock	549 f
Super High Impact	549 f
Dream TV	549 f
Wizardry 5	599 f
Royal Conquest	599 f
Valken	549 f
Super F1 hero	549 f
Super Volleyball 2	549 f
Road Riot	549 f
Tiny Toons	549 f

Joe And Mac 2	549 f
Pin Ball Jacky Crash	499 f
Worms	499 f
Wing Commander	549 f
Magical Quest	549 f
Space Megaforce	549 f
Power Athlete	549 f
Fatal Fury	549 f
Human GP	549 f
Swiv	549 f
Spiderman Vs X-Men	549 f
Death Valley Rally	549 f
Best Of The Best	549 f
Cacom Knight	549 f
Chester Chieft	549 f
Dragon's Lair	549 f
Jimmy Connors Pro...	499 f
Super Linear Ball	575 f
Mystery Circle	575 f
NHLPA Hockey	549 f
Shin Megami Tensai	549 f
Gods	549 f
Gunforce	549 f
Test Drive 2	549 f
Out Of This World	549 f
Universal Soldier	549 f
A PARAITRE CE MOIS CI	549 f
Toxic Crusaders	549 f
California Games 2	549 f
Sim Earth	549 f
American Gladiators	549 f
Kawasaki Caribbean	499 f
Hunt Of The Red	549 f
October	549 f
Harley Humungous	549 f
Adventure	549 f
Batman Returns	549 f
Doraemon	549 f
F1 GP Part 2	590 f



Equinox	590 f
Utopia	590 f
Aerobiz	590 f
Unchained Waters	590 f
L'Arme Fatale	590 f
Addams Family 2	590 f
Batman Returns Joker	590 f
Super NBA Basketball	590 f
Family Dog	590 f
Swamp Thing	590 f
Great Waldo Search	590 f
Rocky & Bullwinkle	590 f
Bobosaurus	590 f
Dream TV	590 f
The Blues Brothers	590 f
STAR FOX	590 f
Battletech	590 f
Xak	590 f
Bulls VS Lakers	590 f

ET BIEN D'AUTRES
TITRES. N'HEZIEZ PAS
A NOUS TELEPHONER...

1090F SUPER NINTENDO U.S
Sans jeu
1490F
Avec un jeu



SUPER NINTENDO U.S

Avec Street Fighter 2 1590 f

SUPER FAMICOM

Seul 1490 f

Avec un jeu 1990 f

LES ACCESSOIRES

Capcom Stick Fighter 699 f

Manette Quest 199 f

Joypad U.S. d'origine 199 f

ADAPTATEUR UNIVERSEL

Seul 189 f

Pour l'achat d'1 jeu 99 f

CONSULTEZ NOUS...

ADAPTATEUR UNIVERSEL

Seul 189 f

Pour l'achat d'1 jeu 99 f

ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE CARTOUCHES DE FRANCE !

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez 2 jeux contre 1 et cela sera gratuit !!!

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE

LES TARIFS :

1 jeu contre 1 :

Super Famicom	150f
Megadrive	100f
Nec Core Grafx	80f
Nintendo N.E.S	80f
Master System	75f
Game Boy	50f

2 jeux contre 1 :

GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci-dessous à :
"Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 Paris."

☐ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie des frais de port gratuit.

Je vous donne :

Je désire :

1. et :

LISTE COMPLETE OBLIGATOIRE !

10. éme :

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Port retour à la charge de notre clientèle.

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Atari, SNK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé par Sega. Les personnages de Street Fighter 2 sont déposés par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages déposés par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A-128 et A-128+ sont des produits déposés par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Le Game Key et Super Game Game Key ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous licence Nintendo. Ils sont fabriqués à Hong Kong pour Horelec.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Téléphone Date

Je joins à ma commande : ☐ un chèque (Envoi prioritaire), ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre,
☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursement à ma commande.

Je possède (un) : Megadrive japonaise ☐ Megadrive française avec ☐ sans ☐ adaptateur de jeu japonais, Game gear ☐ Nec ☐ Game boy ☐ Super famicom ☐ Super Nintendo avec ☐ sans ☐ adaptateur de jeu, Neo geo ☐ Autre ☐

Je désire commander le matériel suivant :

Qté Désignation Prix

Pensez à commander par téléphone

Participation au frais de port et d'emballage 35 F

CRBT (+35 frs)

C+ 17

MONTANT TOTAL :



World of Illusion sort sur Megadrive, et voici Mickey II qui pointe ses oreilles à l'horizon sur Master System... Retour en force, donc, de notre souris préférée! La cartouche est dans la ligne directe de celles qui l'ont précédée: Mickey avance, seul et sans arme, sautant de plate-forme en plate-forme. Il n'a pas changé de technique: il saute sur la tête de ses adversaires pour les détruire ou doit ramasser des pierres pour les leur lancer dessus. Les bonus fonctionnent de la même façon: ils sont cachés dans des coffres qu'il faut également lancer. Mickey doit explorer treize niveaux d'un monde magique avant le duel final contre le sorcier. Trouver la porte de sortie du niveau est souvent une énigme... Certains coffres cassés la font apparaître, ou encore Mickey doit briser une muraille... Il peut arriver aussi que la porte semble hors de portée (Mickey ne saute pas très haut) et qu'il faille, au lieu de les lancer, empiler des objets... Evidemment, des boss attendent Mickey à la fin de chaque étape. Le truc est cette fois de sauter puis de leur retomber dessus en se mettant en boule. Donc, mieux vaut prévoir leur trajectoire... Or, les programmeurs ont créé une foule de mouvements, tous plus bizarroïdes les uns que les autres! Bref, si Mickey Mouse II paraît simple au début, on comprend vite que le jeu est plein de vices et de subtilités...



Premier niveau champêtre. Le serpent n'est absolument pas dangereux. Il est lent et il suffit de sauter par-dessus.

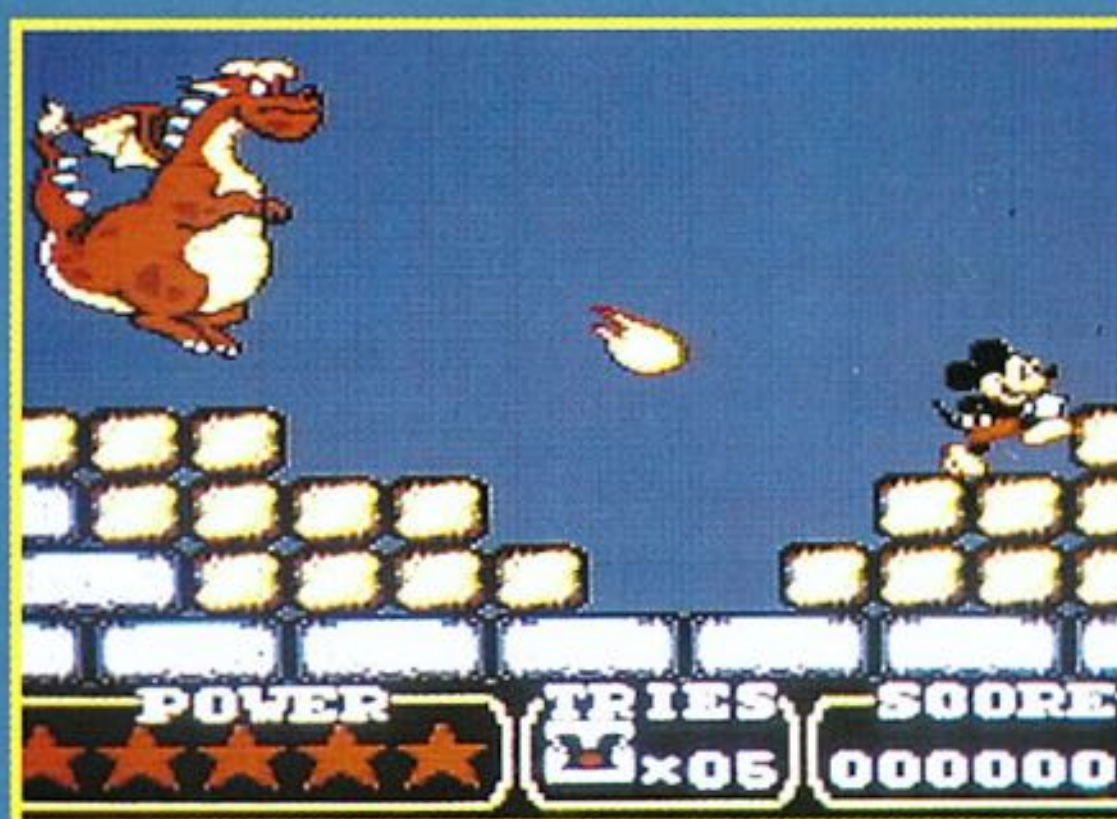
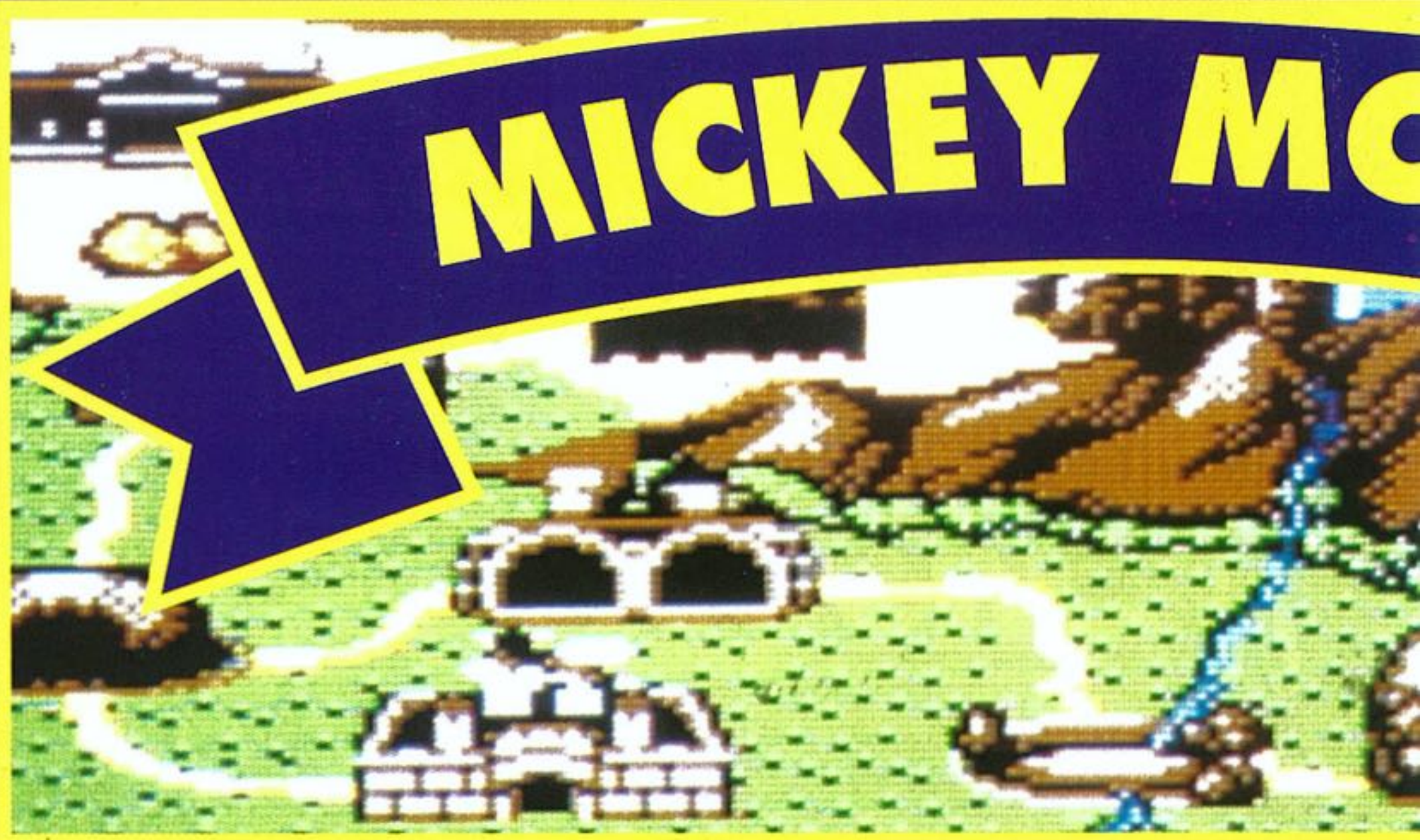
COMMENTAIRE



SAM

Imaginez que l'on prenne le premier Mickey, qu'on l'améliore, qu'on rajoute tout un tas de nouveautés, et tout cela dans de nouveaux décors: on obtiendrait alors un chef-d'œuvre. Et je puis l'affirmer haut et clair: OUI, Mickey 2 est un chef-d'œuvre, un hit, un must, un incontournable. Les graphismes sont superbes, colorés et très variés. Les musiques sont mignones et correspondent à l'univers de Mickey. La maniabilité est excellente. Ce jeu regorge de salles secrètes, il faudra donc le recommencer plusieurs fois avant de tout voir. La difficulté a été très bien dosée et vous devrez parcourir treize niveaux. Un jeu délirant, à ne pas louper!

MICKEY MO



Le dragon se détruit à coups de pierres, et il faut veiller à prendre celles-ci dans le bon ordre...

Mickey doit sauter sur l'œuf et se mettre en boule pour lui porter un coup.



Le crabe est une horreur. Problème: éviter les pinces et assommer la bête en lançant et relançant le petit tonneau.

Les cartes à jouer sautent haut, et Mickey doit sauter plus haut encore...



Les mouvements de cette idole inca sont complètement imprévisibles. Il faut que Mickey retombe juste dessus.

Le fantôme file comme l'éclair en se maintenant au-dessus du sol. Sa force? Il est très résistant!



HOUSE II



Un piège redoutable. Dès qu'il arrive sur cet écran, Mickey est cerné par des blocs piquants. Il faut passer vite ou mourir!

Le "petit" Mickey!
Il est indispensable de rapetisser pour se faufiler jusqu'à la porte.



Le château est piégé. La preuve: le fleuve de lave violette, en bas, est mortel. Les trois boules, à droite, tournent en permanence. Mickey doit s'en servir comme plate-forme provisoire pour passer.



COMMENTAIRE



EL NIONIO

C'est de la Master System, ça ? Graphistes et programmeurs se sont déchaînés ! Les décors sont magnifiques, très fins ; l'animation est d'une fluidité digne d'une 16 bits ; la maniabilité, sauf dans quelques courtes séquences, est un modèle du genre. Le tout, sur seize mondes successifs, donne un hit garanti sur facture. Peut-être l'action est-elle un peu répétitive (à part sauter des gouffres et lancer des pierres, Mickey ne fait pas grand-chose) mais la diversité des ennemis et des décors rattrape le coup. Sans compter que certains coffres et certaines portes sont de véritables casse-tête ! Un peu de réflexion de temps en temps, beaucoup de fun, et des monstres de fin de niveau rapides et clairs, Mickey Mouse II est une cartouche sur laquelle on s'acharne des semaines ! Comme la difficulté est bien dosée, vous avez toujours l'impression de bien avancer mais vous n'en voyez jamais le bout...

MICKY MOUSE II



EDITEUR : SEGA DISNEY

PRIX : D

DISPONIBILITE : —

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3-5

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : HONNETE

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 60%

Des écrans de dialogue présentent l'histoire. Un menu d'options complet.

GRAPHISMES 75%

Les décors sont magnifiques, surtout dans le château. Superbe pour du 8 bits, mais aucune originalité.

ANIMATION 84%

Le sprite de Mickey adopte de nombreuses attitudes. Les boss, de belle taille, ne clignent pas. Scrolling parfait.

BANDE-SON 62%

Musique entraînante qui change au fil des niveaux. Les bruitages sont pauvres.

JOUABILITE 72%

Une seule faiblesse : les sauts pour sortir de l'eau sont très pénibles. Contrôles corrects pour tout le reste.

DUREE DE VIE 88%

On avance vite dans le jeu mais les 13 niveaux vous occuperont longtemps...

INTERET 77%

La Master System est une grande console ! Réalisation technique supérieure mais peu d'évolution dans l'action.



MARIO



Voici à nouveau réunie la bande à Mario, Goomba, Bloober, Boo Buddy et autres Yoshi! Mais cette fois, il s'agit d'un remake de Docteur Mario, ou de Tetris, ou de Klax, ou des trois en même temps. Le principe de jeu est simple, mais il faut s'accrocher au début: des personnages tombent depuis le haut de l'écran sur quatre colonnes. Arrivés en bas, ils s'empilent sur quatre plateaux. Mario tient ces plateaux et peut intervertir leur position, deux par deux. Or, un personnage qui tombe sur un autre semblable à lui fait disparaître les deux. Plus simplement, Goomba tombant sur Goomba signifie la disparition des deux Goomba. Vous suivez toujours? Bon. La partie dure tant qu'aucune colonne n'est remplie jusqu'en haut de l'écran. Vous devez donc intervertir les plateaux pour que les personnages semblables se rencontrent, s'éliminent, et que l'écran se vide. C'est du

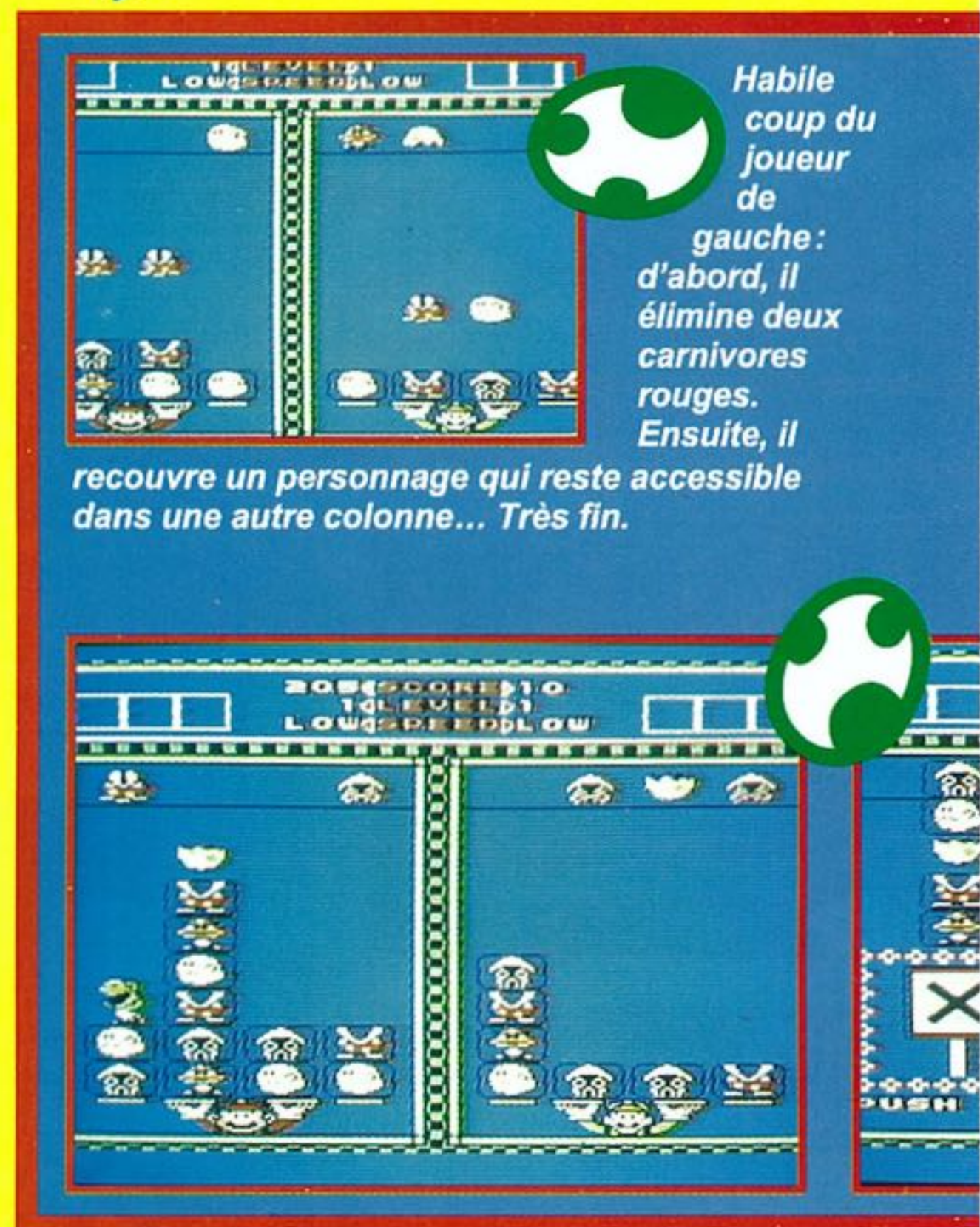
Tetris, parce qu'il faut vider l'écran, c'est du Dr Mario, parce qu'il faut apparier des éléments semblables, et c'est du Klax, parce qu'on fait bouger des plateaux en bas de l'écran pour changer la place des éléments.

Cet exposé brillant vous a sans doute épuisé! Moi aussi. Un conseil: reportez-vous tout de suite aux photos du jeu et aux légendes pour mieux comprendre. Mario et Yoshi ont encore plein d'autres subtilités à vous dévoiler.



Il faut vite changer de place le plateau de gauche pour que le carnivore rouge ne soit pas bloqué...

L'écran d'options. Deux modes de jeu, cinq niveaux, deux vitesses, trois musiques.



Habile coup du joueur de gauche:

d'abord, il élimine deux carnivores rouges.

Ensuite, il recouvre un personnage qui reste accessible dans une autre colonne... Très fin.

COMMENTAIRE

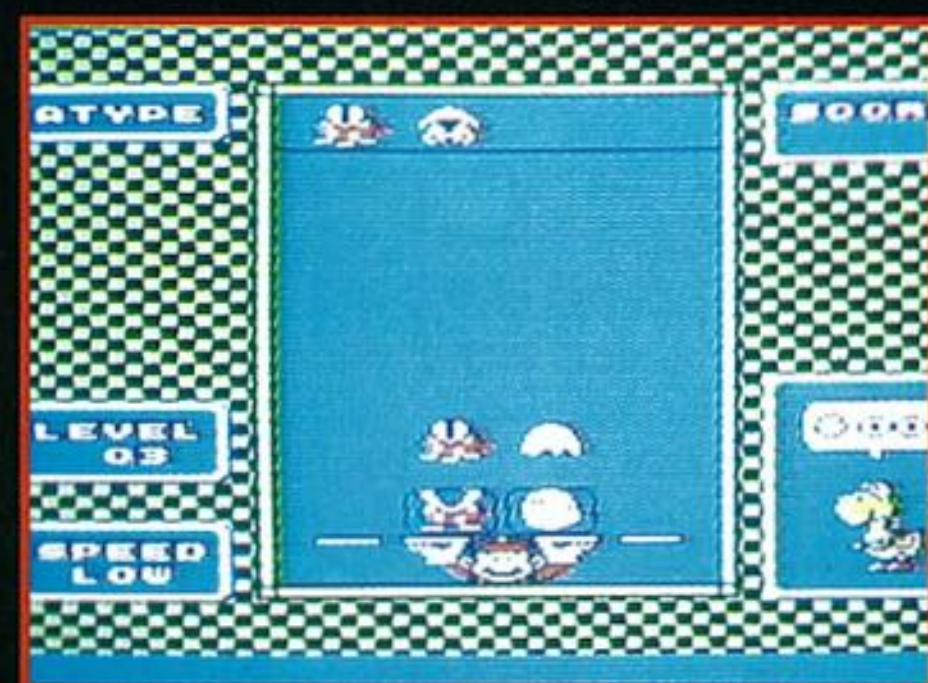


EL NIONIO

Je suis un fanatique de Dr Mario. Inutile de vous dire que je ne me suis pas fait prier pour tester Mario et Yoshi! Résultat: c'est très bon. Pas aussi bon que Dr Mario, mais très bon. On comprend assez vite la règle de mouvement des plateaux. La vitesse de réaction est suffisamment rapide pour qu'on puisse se tirer de toutes les situations. Et au bout de quelques parties, l'intérêt principal devient, non plus de

durer, mais de réaliser le plus haut score, et cela grâce aux œufs de Yoshi: jusqu'où peut-on aller en empilant des personnages sur une coquille? Grave question. Graphiquement, le programme est juste comme il faut puisqu'on distingue les différents personnages en un coup d'œil. Les écrans séparés du mode deux joueurs ne gâchent en rien la jouabilité. En revanche, on aurait attendu davantage d'animations intermédiaires. Moralité: Mario et Yoshi n'est pas une cartouche géniale, c'est seulement un excellent jeu d'action et de stratégie, presque à la hauteur des autres grands classiques du genre.

TACTIQUE DE BASE • TACTIQUE DE BASE



Deux interversions de plateaux, et le carnivore rouge se retrouve sous son petit frère. Ils vont disparaître tous les deux. La moitié supérieure de la coquille d'œuf se détruit d'elle-même.

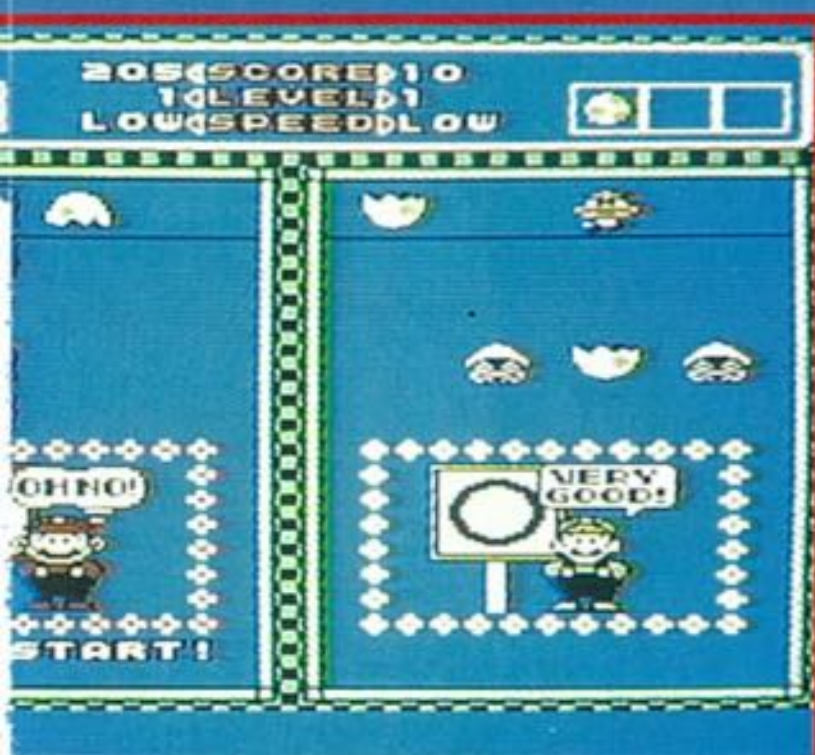
TIQUETAC DE BASE • TIQUETAC DE BASE

MARIO & YOSHI

L'APPEL DU VIDE

Dans le jeu à deux, le premier qui vide son écran gagne. Ou celui qui survit le plus longtemps...

Le joueur de gauche a fabriqué un œuf. Du coup, trois personnages tombent sur l'écran du joueur de droite. Le joueur de gauche bloque une colonne, et perd. Effroyable.



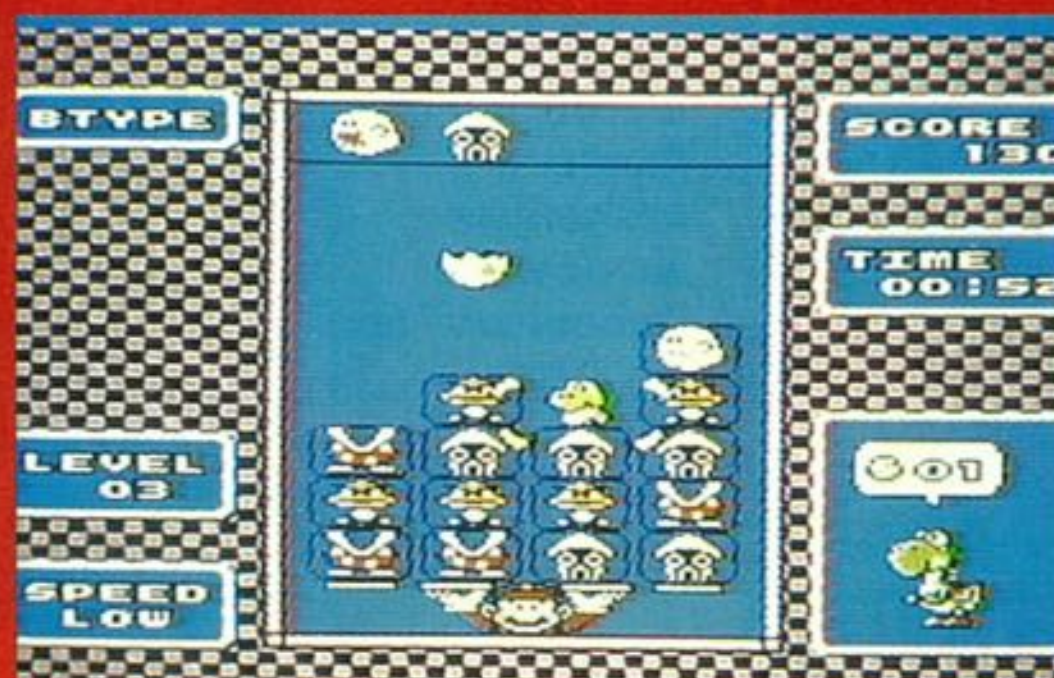
HISTOIRE D'ŒUFS

Pas de high-score sans omelette. Le truc consiste à coincer un max' de personnages entre deux moitiés de coquilles d'œuf.



Petit œuf sans personnage gobé. Yoshi vous accorde un bonus ridicule.

Œuf à deux personnages dans la troisième colonne en partant de la gauche. Superbe! Notez l'apparition "bonificatrice" de Yoshi à la place de l'œuf disparu.



COMMENTAIRE



SAM

Et une autre aventure de Mario, une! Cette fois-ci, vous ne devrez pas, à dos de dinosaure, sauter de plateforme en plateforme. Il vous faudra faire preuve de réflexes, d'adresse et de rapidité. Mario et Yoshi ressemble beaucoup à Dr Mario. La façon d'opérer dans ce jeu (le déplacement des plateaux, la manière d'enfermer plusieurs bestioles entre deux coquilles d'œuf de Yoshi) est facile à comprendre. Pour jouer seul, c'est bien, mais à deux, c'est carrément dix fois mieux! On s'éclate comme des petits fous. Les graphismes et les musiques restent comme d'habitude dans le ton des Mario. Un bon jeu qui vaut le détour.

REVIEW



EDITEUR : NINTENDO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 10

CONTROLE : RAPIDE

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 52%

Les options sont complètes. Mais pour les animations et écrans "fun": ceinture!

GRAPHISMES 80%

Les personnages du Mario World sont lisibles et assez fins.

ANIMATION 51%

Bon, faire tomber des petits sprites verticalement n'est pas l'exploit du siècle...

BANDE-SON 75%

Plusieurs musiques au choix. Toutes resteront gravées dans votre crâne!

JOUABILITE 89%

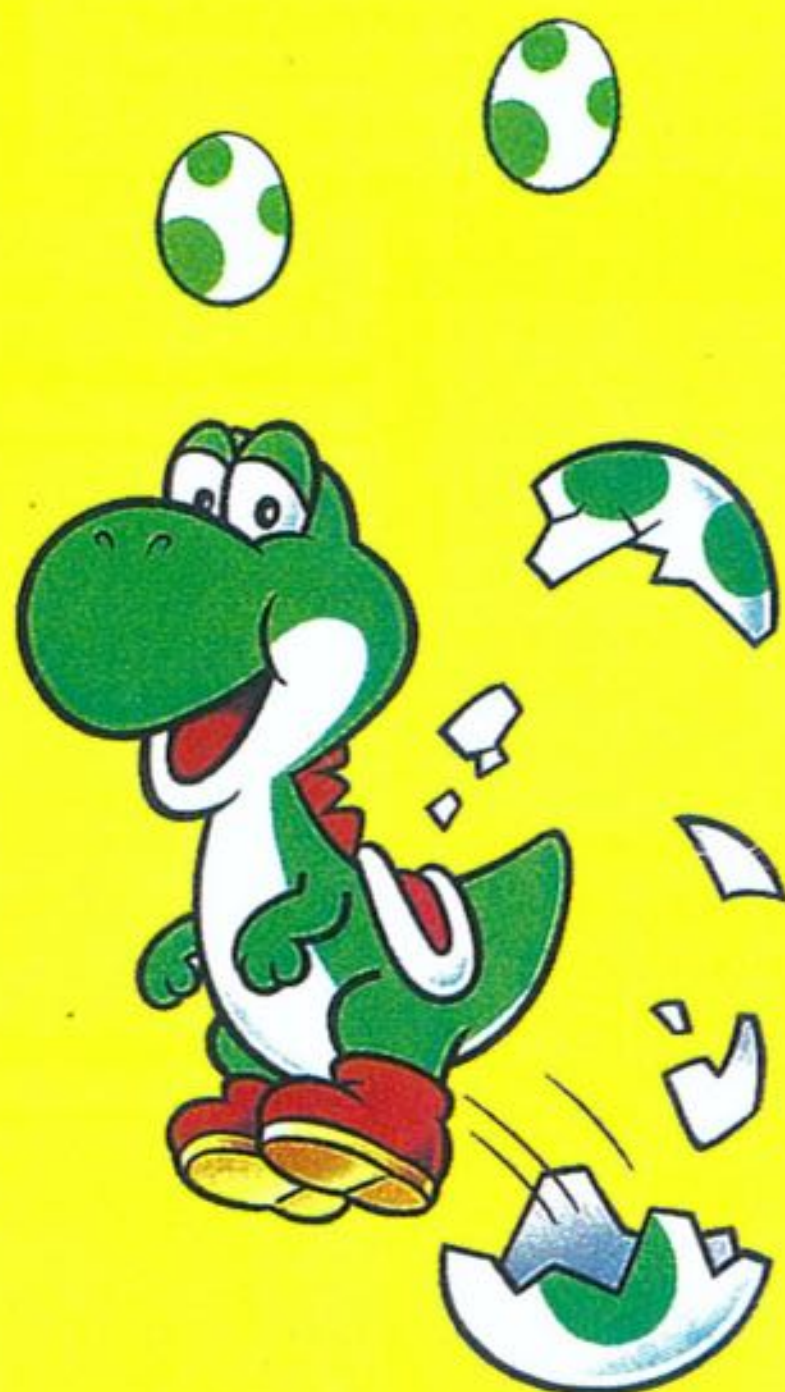
Le maniement des plateaux est ultra-fiable, ultra-rapide... et ultra-simple: une touche, et une seule, pour tout le jeu!

DUREE DE VIE 88%

Une fois accro, c'est fini, vous êtes perdu! Et le jeu à deux, stressant en diable, répandra le virus chez vos amis.

INTERET 86%

Si vous aimez Dr Mario ou Tetris, et que vous avez fini par vous en lasser, vous craquerez nécessairement pour Mario et Yoshi. Enfin un nouveau défi!





REVIEW



Nos petits (tout petits) rongeurs idiots à la chevelure verte sont de retour. Aussi stupides, on n'avait jamais vu. Ah si! peut-être ce mec, le dimanche après-midi sur la deuxième chaîne de télévision, mais lui, son cas est désespéré. En revanche, les Lemmings ont certaines aptitudes, comme creuser, construire, bloquer, grimper... Mais bien entendu, ils ne savent pas les utiliser tout seuls. Vous devrez donc assigner à chacun d'entre eux les bonnes aptitudes au bon moment pour les mener vers la sortie de chaque niveau. C'est à travers cent vingt niveaux que vous devrez les diriger.

Les premiers tableaux sont très simples, ils sont en fait destinés à vous familiariser avec le jeu et surtout avec les icônes représentant leurs aptitudes. Vous devrez sélectionner une icône, placer le curseur sur un Lemming et lui attribuer sa fonction. Vous voyez, c'est pas trop dur. Ensuite, les festivités commencent, et vous devrez alors faire preuve de subtilité pour les guider vers la sortie en leur faisant éviter les broyeurs, les brûleurs, les désintégrateurs de Lemmings... Bref, un nombre incalculable de pièges les attendent. Si, par malheur, vous êtes coincé quelque part dans le jeu, vous pourrez faire exploser tous les Lemmings grâce à l'icône représentant une sorte de champignon atomique, et vous entendrez alors un terrible: "Oh no!"



Vous devrez libérer un certain pourcentage de Lemmings. Dans ce niveau, il faudra néanmoins sacrifier les "bloqueurs" en les faisant exploser à l'aide de l'icône en bas à droite. Criminel!



LA VERSION GAME GEAR

Les codes et les niveaux sont identiques à ceux de la version Master System; les musiques aussi classe. Mais attention! la version SMS est injouable sur GG avec le Game Converter. Autant acheter la version faite pour VOTRE console. Faut pas devenir aussi bête que les Lemmings.

COMMENTAIRE



SAM

Ah! en voilà un bon jeu de réflexion digne de ce nom. Il mérite toute votre attention. Si vous êtes plus intelligent que les Lemmings, ce que j'espère pour vous, vous devriez aimer les mettre sur la bonne voie. Ce jeu est varié à plusieurs niveaux, ce qui est un atout considérable. Les graphismes sont simples, mais correspondent parfaitement à ce genre de jeu. Le challenge devient très intéressant une fois que vous avez passé les dix ou quinze premiers niveaux. C'est sur différents airs de musique connus, et très "cools", qu'il faudra guider les Lemmings vers la sortie. Le temps pour finir chaque niveau est limité, mais rassurez-vous, très bien dosé. Un jeu qui sort de l'ordinaire.

SAUVONS-LES!

On va être sympa: voici les 15 premiers codes en mode Fun, à vous de trouver les 105 autres.

- 1: On n'abuse pas, merci!
 - 2: TGNBVLWM
 - 3: ZTGNBUIQ
 - 4: BDGMZSEJ
 - 5: TGMZSFKU
 - 6: JSFKVLWN
 - 7: BUIQBCFK
 - 8: UJTGMYRO
 - 9: HODYRCFK
 - 10: VKVLWMZS
 - 11: FLXPGGGG
 - 12: GFECXPGF
 - 13: DZSEJJFK
 - 14: UIQAABCE
 - 15: JSEJTGMY
- Le n°20, SEGA ONE: ZSEIRCFK



Le nombre des fonctions est limité, à vous d'attribuer le bon nombre au bon moment. Ici, j'ai utilisé un "creuseur", il m'en reste neuf.



COMMENTAIRE



PETER

Les versions Master System et Game Gear de Lemmings sont effectivement strictement identiques, à un point près : la version Game Gear est un poil plus rapide. En somme, ce n'est qu'un avantage. Mais cela pose parfois un petit problème de maniabilité. Par exemple, quand il faut distribuer les parapluies aux petits bonshommes, ceux-ci descendent trop vite ; il faudra donc être très précis pour éviter la compote de Lemmings ! Sinon, ce

jeu est une totale réussite. La réalisation est parfaite, et on prend vraiment plaisir à diriger les centaines de petits êtres à travers d'innombrables niveaux. Un jeu qui a déjà fait parler de lui, et qui n'est pas près d'être détrôné.



Une purée de Lemmings ? Non merci, je préfère leur procurer un parapluie qui fera office de parachute.



Allez, un petit coup de "piocheur" et dix petits coups de "grimpeurs" et l'affaire... euh... le Lemming est dans le sac.



Mais non, je ne me jette pas dans la gueule du diable ! Mais non, ce n'est pas un piège, c'est la sortie.



REVIEW



Lemmings



PSYGNOSIS LIMITED.

EDITEUR : PSYGNOSIS

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX : 120

CONTROLE : BON

1
JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 92%

Très claire. La notice, complète, est bien réalisée.

GRAPHISMES 85%

La notion de graphisme est peu significative dans ce jeu. Les décors sont très agréables.

ANIMATION 91%

Ils sont petits mais qu'est-ce qu'ils sont bien animés !

BANDE-SON 93%

Les musiques, connues, sont toutes très sympathiques. Les bruitages : il y en a peu, mais ils sont relativement bien faits.

JOUABILITE 92%

Même si on n'a pas la fameuse souris des micros, on s'en sort bien avec un pad.

DUREE DE VIE 90%

120 niveaux, c'est beaucoup ; ils ne sont pas tous évidents.

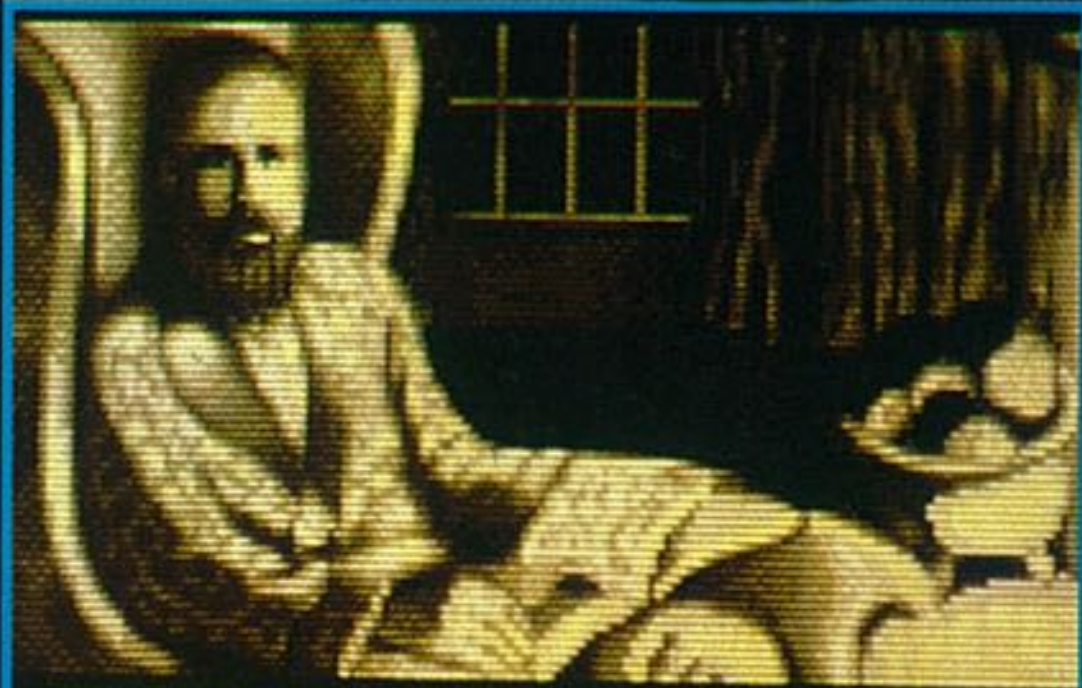
INTERET 94%

Un très bon jeu de réflexion qui ne devrait nullement vous décevoir. A ne pas louper.

Le célèbre roman de Bram Stoker est à l'honneur en ce début d'année. En même temps que l'adaptation de son livre au cinéma, que l'on doit à Coppola, Dracula entre dans l'univers des jeux vidéo par le biais de la Lynx. Présenté comme le premier jeu d'aventure sur portable couleur, il reprend le principe de déplacement et de visualisation du célèbre jeu micro de Delphine Software, Croisière pour un cadavre. Le personnage principal est vu en pied et change de taille suivant l'endroit où il se trouve. Les actions entreprises sont codifiées sous forme de verbes : examiner, prendre, ouvrir, fermer, parler... Les objets ramassés tout au long de l'aventure sont associés aux verbes pour former des actions comme "utiliser clef sur porte". Pour faciliter le "travail" du joueur, le programme présente toujours le ou les objets en relation avec le bon verbe. L'aventure n'est donc pas difficile en soi mais il faut prendre garde aux nombreux cas de fin de jeu, d'autant plus que vous ne disposez d'aucune sauvegarde !

DRACULA

THE UNDO



when I published Dracula in

Bram Stoker est le premier personnage que vous rencontrez. Il est votre guide et apparaît au cours du jeu pour vous apporter des informations complémentaires. Ses conseils sont précieux. Au début de l'aventure, il dresse un rapide portrait du personnage que vous dirigez et résume la mission qui vous attend.

COMMENTAIRE



AXEL

C'est beau, bien animé, passionnant, facile à manier... Dracula aurait pu être une petite merveille si cela n'avait pas été un jeu d'aventure ! Si la sauvegarde est absente d'un jeu de réflexion, d'action ou de combat, cela est gênant mais pas mortel, mais pour un jeu d'aventure, c'est n'importe quoi ! Comment les programmeurs ont-ils pu oublier une chose pareille ? C'est inimaginable, et je me demande s'il leur est arrivé de jouer à des jeux d'aventure. Ce manque de sérieux gâche le plaisir. C'est à désespérer... Y aura-t-il un jour un véritable jeu d'aventure sur Lynx qui soit digne de ce nom ? Vous pouvez toujours attendre la solution complète du jeu qui vous permettra de terminer l'aventure d'une traite. En attendant, allez voir le film de Coppola ou lisez les vraies aventures de Dracula imaginées par Bram Stoker.



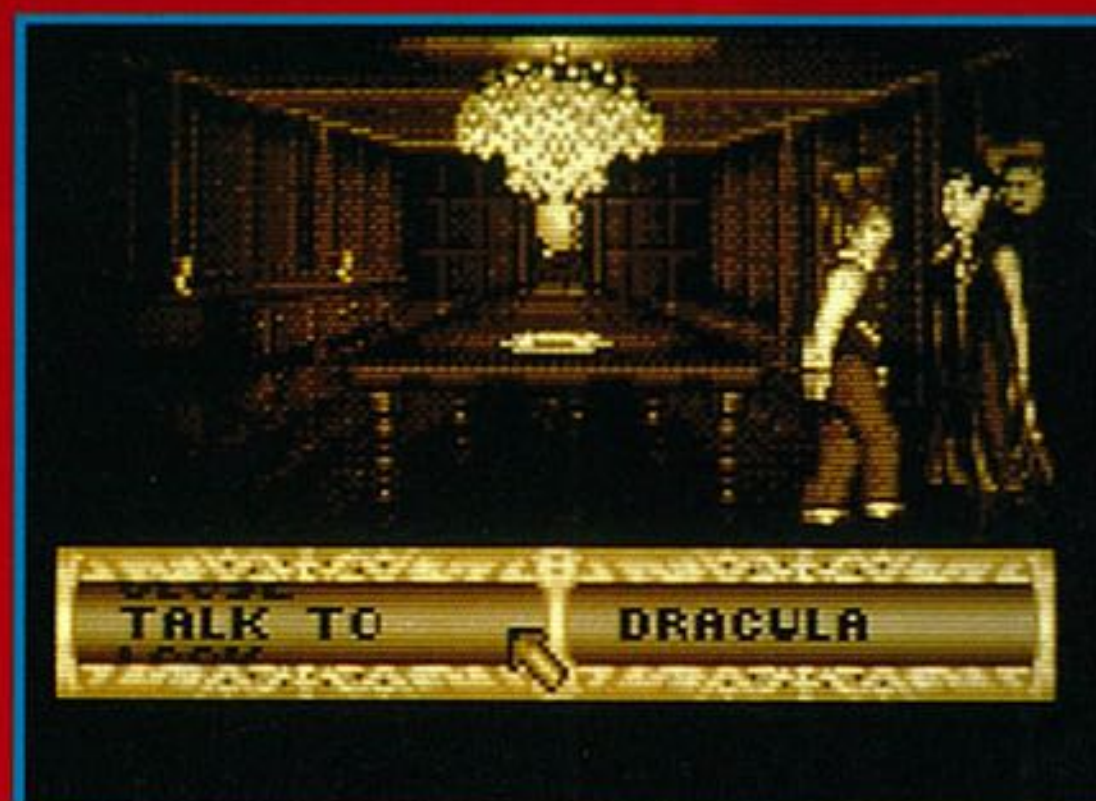
Vous jouez le rôle d'un jeune clerc de notaire anglais, parti en Transylvanie pour traiter une affaire immobilière avec le comte Dracula. Ce dernier désire s'acheter une demeure, avec cimetière et chapelle, en Angleterre. Mais officieusement, Jonathan Harker doit apporter la preuve que Dracula est un vampire.

COMMENTAIRE



SAM

Les graphismes et les décors sont déments. Quelle profondeur ! Les effets de zoom utilisés pour le déplacement de Jonathan, votre personnage, sont tous bien réalisés. La musique, un peu répétitive, est néanmoins très classe. Les dialogues sont très lisibles et excellentement bien présentés. Le scénario de ce jeu d'aventure (genre quasiment novateur sur cette console) fait enfin preuve d'imagination (gloire aux scénaristes !). La gestion du menu est parfois confuse, et encore, là, je suis méchant. Mais ce qui m'a vraiment fait bondir, c'est le manque absolu de sauvegarde... Arrrggh ! C'est vraiment bête, car on tient là un excellent jeu d'aventure. Dommage...



VLA

EAD



Avant de rencontrer le maître des lieux, le jeune homme doit se munir de certains objets indispensables pour éviter de devenir un vampire. Dans sa chambre, il trouve sur la table de chevet un briquet et surtout un crucifix posé sur son lit. Il doit le porter sur lui en permanence.



Le dialogue se présente sous forme de questions/réponses, le joueur choisissant au sein d'une liste les questions qu'il désire poser. Pour cette première entrevue, il reçoit les recommandations d'usage: "Vous pouvez visiter le château mais ne tentez jamais de rentrer dans une pièce fermée à clef. Avant de quitter ce vampire à face humaine, vous devez prendre l'huile qui se trouve sur la table."

LE FILM

Ce film de Francis Ford Coppola n'est pas le seul qui nous invite à plonger dans l'univers trouble et cauchemardesque du comte Dracula. Mais c'est le premier projet qui soit fidèle au scénario original

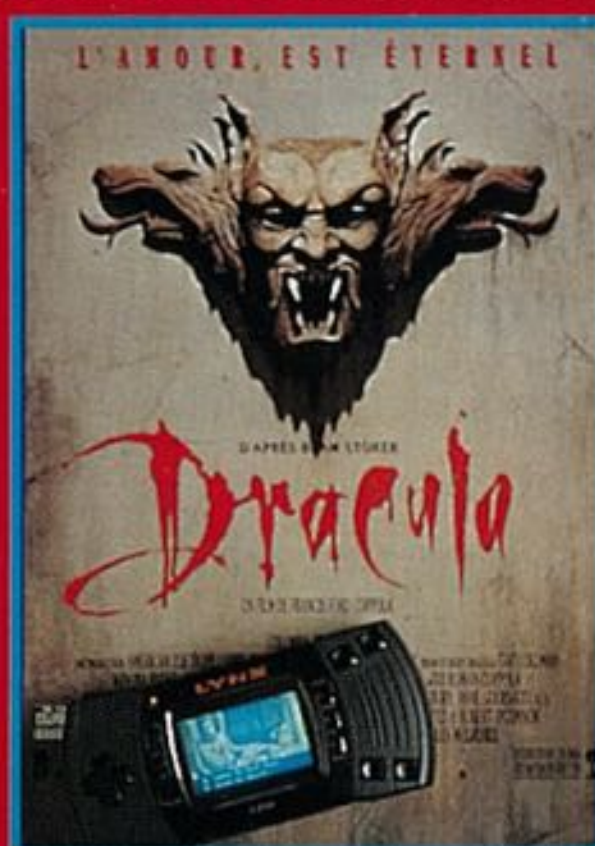


de l'écrivain Bram Stoker (1897). Son "Dracula" est avant tout une grande histoire d'amour entre le comte Vlad l'Empaleur et Elisabeta, "sa seule raison de vivre". En 1462, lorsque les Turcs envahissent la Roumanie, ce seigneur de la guerre se bat comme un beau diable pour défendre la Sainte Eglise. De retour au

château, il découvre avec horreur le corps sans vie de sa bien-aimée. Une fausse nouvelle l'avait convaincue que son amoureux de comte avait été tué. Il ne lui restait plus que le suicide.

Meurtri dans sa chair comme dans son âme, jugeant l'Eglise responsable, Dracula abjure sa foi en invoquant la puissance du sang.

Quatre siècles plus tard, Jonathani Harker se rend en Transylvanie pour traiter une affaire immobilière avec le comte Dracula. Malheureusement, le jeune homme emporte dans ses bagages le portrait de sa fiancée, Mina, dont la ressemblance avec Elisabeta frappe l'imagination de Dracula. Celui-ci va tenter par tous les moyens de retrouver son amour perdu. Tour à tour loup, chauve-souris, âgé ou jeune, le personnage de Dracula, incarné par Gary Oldman, est remarquable de réalisme. Pas d'effets spéciaux à la Terminator 2, mais une ambiance oppressante et noire comme la mort. Les décors et les maquillages, somptueux, rendent parfaitement l'ambiance du film. Coppola, réalisateur, entre autres, d'"Apocalypse Now" et de la série des "Parrain", mène de façon magistrale cette odyssée funèbre, même si certains passages sont à mon sens trop longs.



LYNX

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : HAND MADE SOFTWARE

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 74%

Bram Stoker intervient pour nous éclairer mais le texte est en anglais.

GRAPHISMES 81%

Les couleurs pastel, à dominante sépia, créent une ambiance mystérieuse. Les décors sont finement dessinés.

ANIMATION 85%

Les déplacements du personnage sont somptueux. La perspective est respectée: au premier plan, il grandit.

BANDE-SON 90%

Angoissante et bruitages réalistes: chant du coq, ouverture de porte, cri d'effroi...

JOUABILITE 89%

Le contrôle des commandes est très simple et intuitif. Le système des menus déroulants est excellent.

DUREE DE VIE 45%

Qui va laisser des heures sa console allumée pour aller au bout? Surtout que les fins de jeu vous ramènent au début...

INTERET 65%

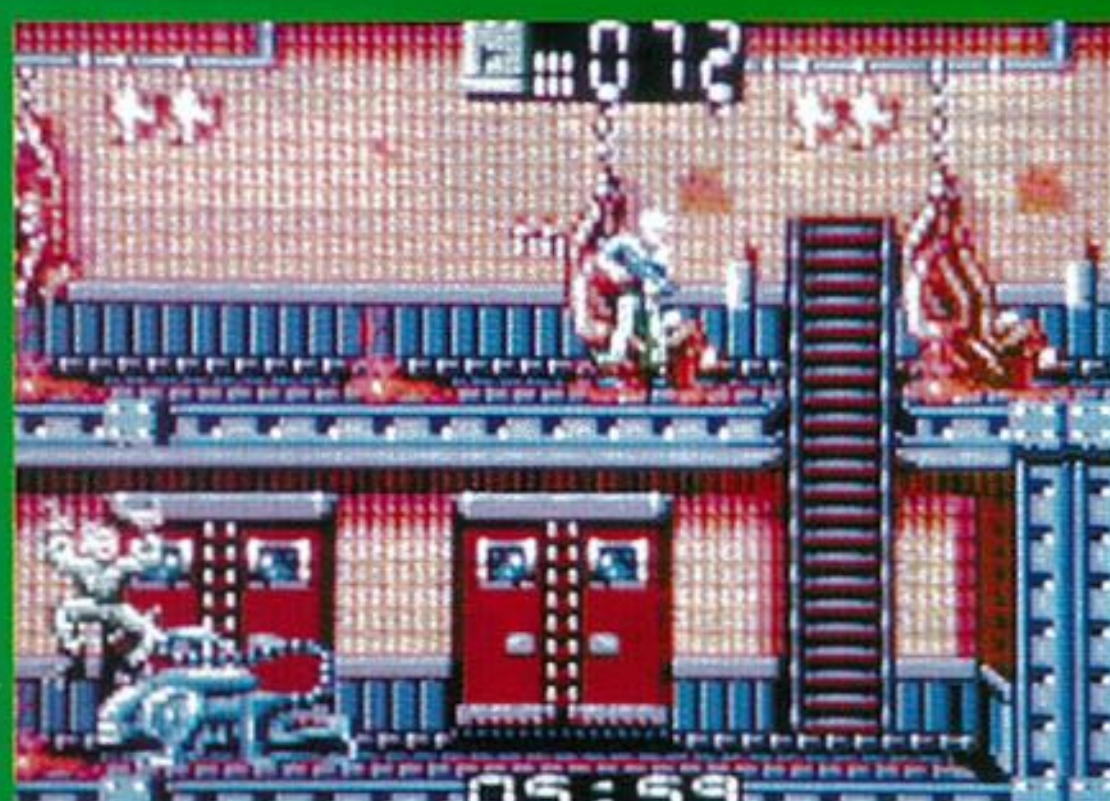
Avec une sauvegarde, le jeu aurait atteint les 90%. Cruelle désillusion, car on tenait un jeu de premier ordre.



ALIEN 3



Si Ripley avait la bonne idée de se retourner, ou, du moins, si elle avait un œil dans son dos (dans le style alien par exemple), elle pourrait peut-être se débarrasser au plus vite de cette créature plutôt gênante.



Que de sang, que de sang ! Horrible et morbide spectacle dans les geôles de cette planète.

COMMENTAIRE



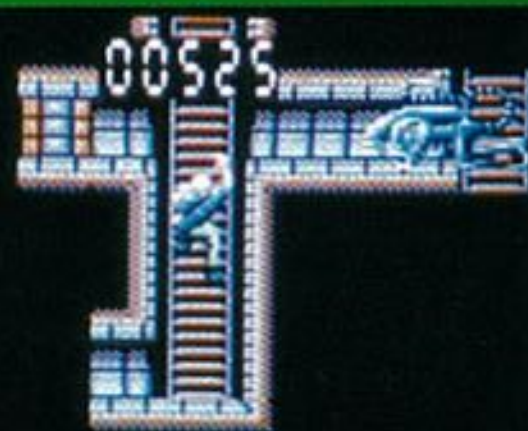
CALAMITY JANE

Que dire d'extraordinaire sur cette cartouche qui n'a rien, mais vraiment rien pour faire vibrer le moindre joueur, pas même un ségamaniaque chronique vissé à sa console depuis le jour de sa naissance ! Les aliens finiraient presque par devenir pitoyables à force de se traîner péniblement jusqu'à votre héroïne... Cette dernière (enfin une femme, mais il faut vraiment le savoir !) a, en théorie du moins, le choix des armes. Mais, lorsqu'il lui arrive enfin d'être dans le feu de l'action, les manipulations à faire pour dégainer grenades et lance-flammes la rendent complètement inefficace et ridicule. Le stress du chrono n'arrange évidemment rien. Encore une adaptation de film qui n'aurait jamais dû voir le jour, dans cet état du moins !



Victoire ! Deux prisonniers libérés en même temps... mais attention à la petite bête qui se cache au fond de la salle !

0052



Dans le dédale des couloirs et des salles secrètes, à la recherche du dernier prisonnier. Le chemin s'éclaire morceau par morceau : il faut avoir une bonne mémoire pour ne pas refaire deux fois le même parcours.

Alien 3, ou la quête infernale sur une station planétaire devenue la prison cauchemardesque de quelques bagnards détenus dans des conditions dramatiques. Enchaînés aux murs froids, ils n'ont d'autre alternative que d'attendre (avec toute la patience que nécessitent les circonstances) l'arrivée de Ripley, armée jusqu'aux dents... Ce petit bout de femme — pas très sexy dans sa combinaison — se révèle une maîtresse femme, l'héroïne parfaite pour ce genre de mission très dangereuse ! Il faut une tête bien faite et pas mal de débrouillardise pour s'y retrouver dans le dédale des salles secrètes à la recherche des infortunés bagnards sans oublier de ramasser au passage quelques bonus fort utiles, aussi bien un ravitaillement de munitions que des troussees de santé. Ripley possède également un armement à toute épreuve, depuis la simple grenade jusqu'au lance-flammes, à utiliser au choix selon le contexte. Enfin, elle a un parfait contrôle d'elle-même et du sang-froid à revendre : aucun sursaut malvenu lorsque les aliens surgissent et fondent sur elle, utilisation maximale de la moindre seconde du temps imparti, gestion efficace des informations livrées par le radar... Essayez donc de faire mieux que

Ripley elle-même : ce sera difficile, mais le jeu en vaut la chandelle (comme on dit également sur d'autres planètes, loin de notre petite Terre...).



ARENA PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION 65%

Une très courte démo, aucune option de jeu.

GRAPHISMES 76%

Des décors de cauchemar pour cette planète-prison.

ANIMATION 63%

Le héros sait tout juste marcher, les aliens glissent...

BANDE-SON 66%

Du grand classique pour une atmosphère angoissante.

JOUABILITE 65%

Pas toujours facile de battre un chrono implacable !

DUREE DE VIE 72%

Les difficultés mal adaptées risquent de lasser vite.

INTERET 55%

Sur le même thème, on a vu infiniment mieux.

1

JOUEURS



CARTOUCHE



SYMPA LA PRINCESSE !



Entrez dans le monde fantastique de DRAGON'S LAIR sur Super Nintendo.

Avancez dans le château de Mordoc le Malefique pour délivrer la belle Daphnée et défiez ses innombrables "bébêtes" avec votre hache, votre poignard et la longue épée qui ne vous quitte jamais ! 20 niveaux très vastes dotés de graphismes à se "taper la tête" et une difficulté savamment dosée sont les atouts de DRAGON'S LAIR...

Un jeu anthologique à posséder sous tout prétexte ! DRAGON'S LAIR est disponible sur Game Boy et sur Super Nintendo.

Joypad : 95% (Super Nintendo)
Consoles+ : 93% (Game Boy)



Nager sans se mouiller, facile !!



On y voit rien ici !?



Ah ! Va falloir sortir l'épée !!



NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as TM are trademarks of NINTENDO.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

GAME BOY





Pourquoi se priver ? Mario et Yoshi sort aussi sur Game Boy ! Peu de différences avec le jeu sur NES : évidemment, l'affichage est monochrome, mais les sprites des personnages sont assez distincts pour qu'on puisse bien les reconnaître. La taille réduite de l'écran ne gêne en rien, d'autant moins que la fenêtre de score, serrée sur le bord droit, mord au minimum sur le champ de jeu. La hauteur des colonnes (sept personnages) est maintenue. On retrouve aussi le même écran d'options, avec des niveaux de difficulté dont le dosage est équivalent. La principale différence concerne le jeu à deux : il faut cette fois relier deux Game Boy. On y gagne en rapidité et en confort de jeu. La règle est impitoyable : les personnages qu'un joueur réussit à enfermer dans un œuf réapparaissent sur l'écran de son adversaire ! On notera aussi que les musiques sont beaucoup plus harmonieuses que sur la version NES.

LA FOLIE DES HAUTEURS

Le niveau de jeu fixe la hauteur de personnages déjà présents au début du jeu. Voici un écran de niveau quatre...



La coquille supérieure s'élimine d'elle-même, la colonne n'est pas encore bloquée.

Une coquille inférieure reste toujours en place... Colonne bloquée : adios !



Toujours le coup de l'œuf, avec le Yoshi générateur de bonus sur le troisième plateau.

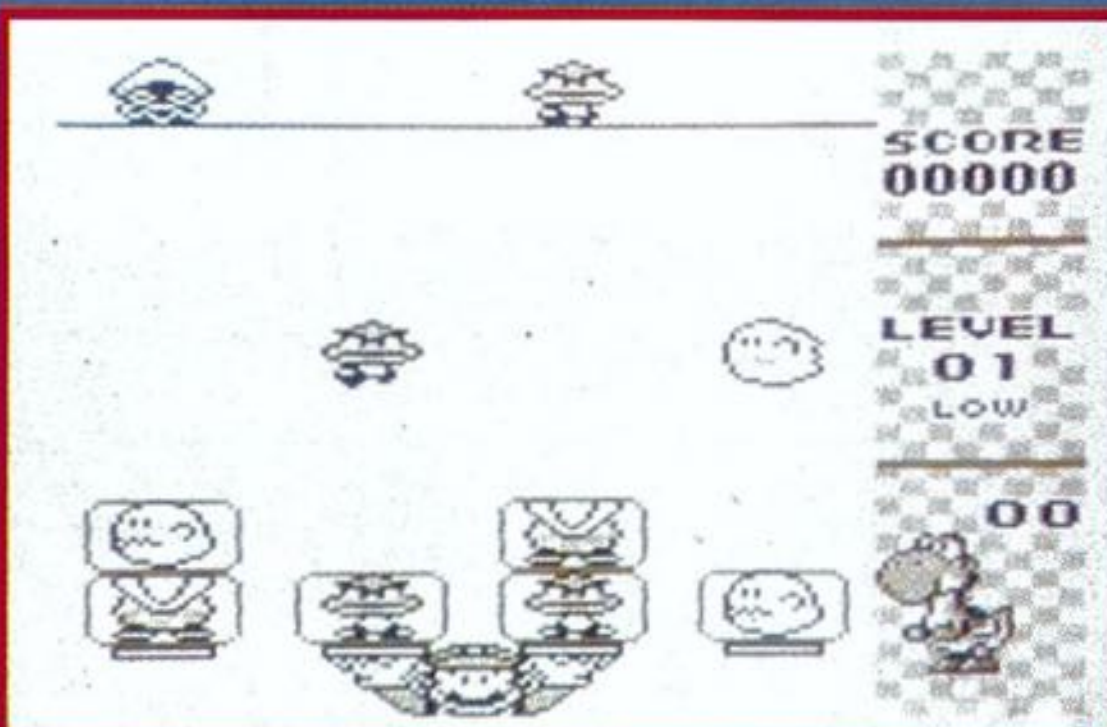
COMMENTAIRE



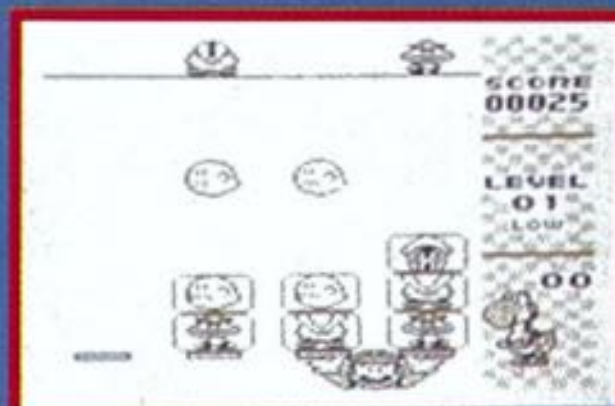
EL NIONIO

Je préfère la version Game Boy. Tout simplement parce que Mario et Yoshi est le type même de jeu fait pour une console portable : le casse-tête infernal qu'on emporte partout avec soi ! La couleur n'est pas indispensable, on a seulement besoin d'un graphisme instantanément lisible. Quant au jeu à deux, il est beaucoup plus efficace : on ne voit pas ce que fait l'adversaire ; les pénalités créées par les œufs débarquent sans qu'on s'y attende ; il n'y a aucun ralentissement dans la chute des personnages. Enfin, il me semble que le temps de réaction est encore amélioré. On peut hésiter sur NES, mais on n'a pas le droit de s'en priver sur Game Boy !

COUPS DOUBLES

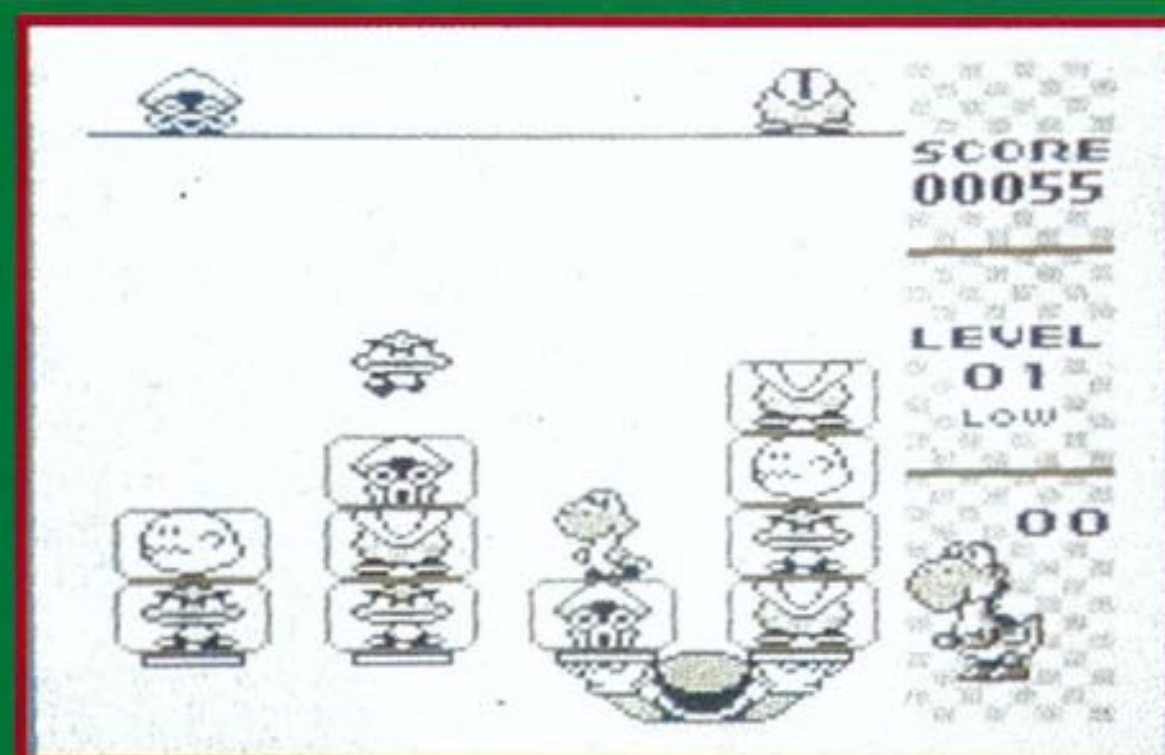


Éliminer les copains de Mario deux par deux, c'est mieux ! Deux coups doubles sur ces photos : d'un côté, destruction d'un Goomba et d'un Boo Buddy. De l'autre côté, extermination de deux (quatre) Boo Buddys.



MARIO & YOSHI™

©1991,1992
Nintendo



MARIO & YOSHI™

©1991,1992
Nintendo



1 PLAYER
2 PLAYER

NINTENDO PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	52%
<i>Bon écran d'options, mais c'est tout.</i>	
GRAPHISMES	85%
<i>Parfaitement clairs et adaptés au jeu.</i>	
ANIMATION	51%
<i>Secondaire dans ce type de cartouche.</i>	
BANDE-SON	80%
<i>Cinq musiques toniques et harmonieuses.</i>	
JOUABILITE	91%
<i>Affichage lisible et réactions rapides : le luxe.</i>	
DUREE DE VIE	90%
<i>Risque de se souder sans le logement-cartouche.</i>	
INTERET	90%
<i>Le genre de jeu qui fait le génie de la Game Boy !</i>	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



ULTIMA games

**LA PLUS GRANDE
CHAÎNE DE MAGASINS
EN FRANCE DE
JEUX VIDEO**

PARIS: 5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86
PARIS (échange): 21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14
LILLE: 72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE: 26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25
CAMBRAI: 8 rue du petit séminaire - 59400 - Tél. 27 74 89 23
PAU: 17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06
MULHOUSE: 13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN: 2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20

TOURS: 97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA: 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS: Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
SUISSE: av de la gare 6 - 1022 Chavannes - Tél. 41 21 636 08 50
JUAN LES PAINS: 14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE: 40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45
NIMES: 4, rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 74 13 88 - 66 76 16 16
BLOIS: 2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

**SUPER NES US
1090^F**

avec 1 jeu : 1490^F

**SUPER FAMICOM
1490^F**

avec 1 jeu : 1990^F

SUPER ADAPTOR OFFERT POUR L'ACHAT DE TOUTE CONSOLE

NOUVEAUTES :		ACCESSOIRES :	
Blues Brothers	NC	Winner pad	160
Chester Cheeta	590	Universal adaptor	99
Gods	490	Dyna 1	149
Jimmy Connors	550	Cable péritel	390
Mickey	490	Alimentation	190
Out of this world	490	JB King	490
Ranma 1/2 II	590	Capcom joy	790
Star Wars	NC	Cable Amstrad	250
Spiderman	490	Cable moniteur	290
T2	NC	Cable ext. joy	100
Tom and Jerry	NC	ASCII Pad	250
Wing Commander	550	Superscope + 6 jeux	590
Fatal Fury	590	City arcade	350
Best of the best	490	Adventure pad	490
Bulls vs Lakers	550	Quintupleur	390
Goal	490		
Kick off	490		
Dragon's lair	490		
Road runner	490		
Alien 3	NC		
Jacki Wish	NC		
Joe and Mac II	590		
Kikitaki	590		
Human grand prix	590		
Ken 6	590		
Tetris	590		
Tiny toons	590		
HITS :			
Axelay	490		
Ranma 1/2	590		
Final fight	490		
Final fight guy	590		
Ninja turtles	490		
Street Fighter 2	590		
Aleste	490		
F-Zero	450		
Sonic Blastman	590		
Dragon ball Z	690		
Golden fighter	490		
Olive Tom	590		
Parodius	490		
Addams Family	490		
Desert strike	490		
Pilot wing	450		

PROMO :

Prince of Persia 490 |

Mario kart 490 |

Hook 420 |

Dino city 350 |

46 millions 490 |

Carmel try 350 |

Lemmings 290 |

Actraiser 390 |

Aera 88 350 |

Rampart 350 |

Zelda 390 |

Castelvania 350 |

Rushing beat 350 |

PROMO DU MOIS

- Pour 2 jeux achetés
(hors promo) nous vous
offrons 150 F de bon
d'achat sur accessoires et
jeux en promo.

**JIMMY CONNORS
+ DYNA 1
= 590 F**

**MEGADRIVE
JAPONAISE
890^F**

**MEGADRIVE
JAPONAISE
+ Game Adaptor
+ Pro 2 990^F**

NOUVEAUTES :		ACCESSOIRES	
Agassi	490	Pro 2	125
Terminator 2	490	Game adaptor	99
WWF	490	Cable péritel	150
American Gladiator	490	Alimentation	150
Chester Cheeta	490	Joystick sans fil	250
Shinobi III	NC	City	350
Thunder Force IV	490	Cable Amstrad	250
Sonic II	395	Cable moniteur	290
Batman II	NC	Cable ext. joy	100
Deadly moves	490	Menacer + 6 jeux	490
Captain america	490		
Dolphin	395		
Little Mermaid	395		
Mickey and Donald	395		
Ninja turtles	490		
Street of rage II	395		
Tale spin	395		

Modification 50/60 Hz.....290
(tous vos jeux passeront)
- Nous avons tous les Hits
- Jeux Promo à partir de 100 F
- 50 titres à moins de 250 F

**PROMOS
DU MOIS**

**Mickey & Donald
+ Pro 2
= 490 F**

**Street of Rage II
+ City
= 690 F**

**NEO GEO
1990^F**

**NEO GEO
+1 jeu 2490^F**

Magician Lord	690	King of monsters	790	Super spy	790
Baseball 2020	690	Ninja combat	790	Soccer Brawl	990
Burning Fight	690	Robo army	1090	Mutation nation	1490
Alpha mission	690	Trash rally	990	Kings of monsters II	1490
League Bowling	690	Eight man	1090	Baseball star	1290
Blue's journey	690	Andro dunos	1490	Baseball star II	1490
Nam 75	690	Fatal fury	1090		
Cyberlip	690	Football Frenzy	1290		
Puzzled	690	Last resort	1490		
Top player golf	790	World heroes	1490		
Ghost pilots	790	Sengoku	990		

NOUVEAUTES :

View point 1490 |

Art of fighting 1490 |

LYNX.....790^F
Lynx + 1 jeu = 990^F

NOUVEAUTES

**DRACULA
JOUST**

**+ 40 titres disponibles
+ accessoires**

**Accessoires et jeux sur Gameboy
et Game Gear**

Nous consulter

ULTIMA Games
achète et échange
tous vos jeux et consoles
au meilleur prix

Offre limitée dans certaines agences

Nom Prénom :

Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)

CB n° :

Date d'expiration :

Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit

Prix

Produit

Prix

Montant

Total

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

C+ 17



Tazmania, c'est un diable de Tazmanie, et non un genre d'ours comme certains pourraient le croire. Taz (nous allons l'appeler ainsi pour plus de commodité) est un héros de la Warner Bros Company. Il est très connu pour sa voracité. Il mange de tout, vraiment de tout. Il est aussi connu pour tous ses bruits — d'ailleurs, sur ce plan, il écrase complètement Robby. Il les fait avant, pendant et après avoir mangé ; ou quand il pique une petite crise de colère, et ça fait quelque chose comme : "Slurp, groumps, ourf, gnark, gloup, glurp, rouaw, schniark." Alors je ne vous raconte pas dans quel état de frénésie "onomatopéique" il est entré après que son père lui a raconté l'histoire des gros œufs. L'histoire ? Vous voulez la connaître ? Bon, OK. C'est très simple : il y a bien longtemps, une légende racontait qu'un terrible oiseau de mer géant vivait dans une vallée perdue dans le fin fond de la Tazmanie. Mais le meilleur de cette fameuse histoire — ce qui a plongé Taz dans un état d'enthousiasme délirant —, c'est qu'un seul des œufs de cet oiseau pourrait nourrir Taz et toute sa famille pendant au moins un an. "Pas de temps à perdre, j'y vais et je vous en ramène un" furent les derniers mots qu'il prononça avant de partir pour une longue et grande aventure. Vous devrez traverser différents décors tels que les plaines, la jungle, les cavernes, des ruines et, enfin, la fameuse vallée perdue de Tazmanie.



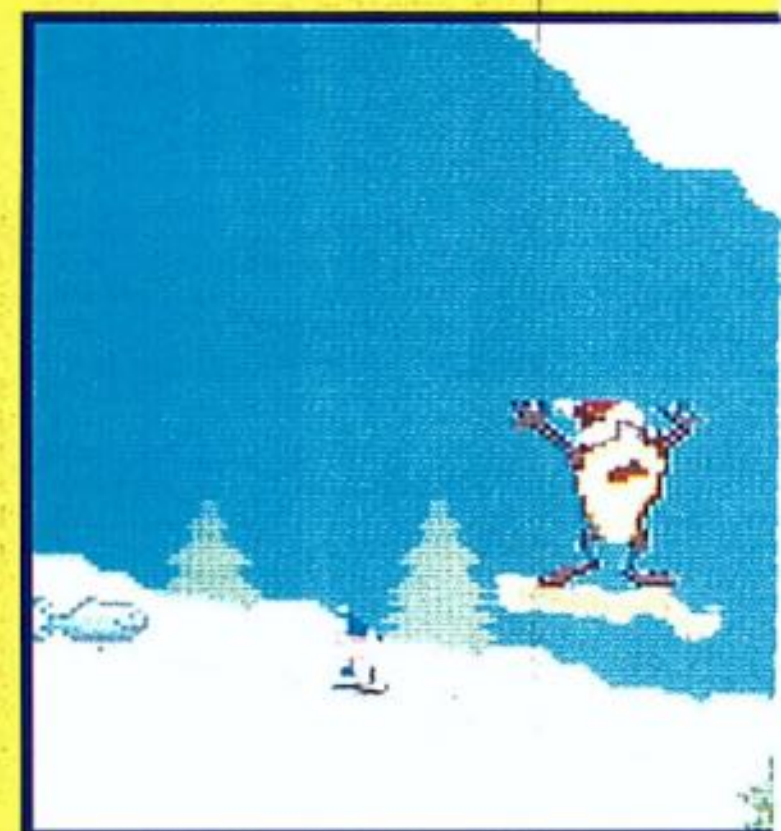
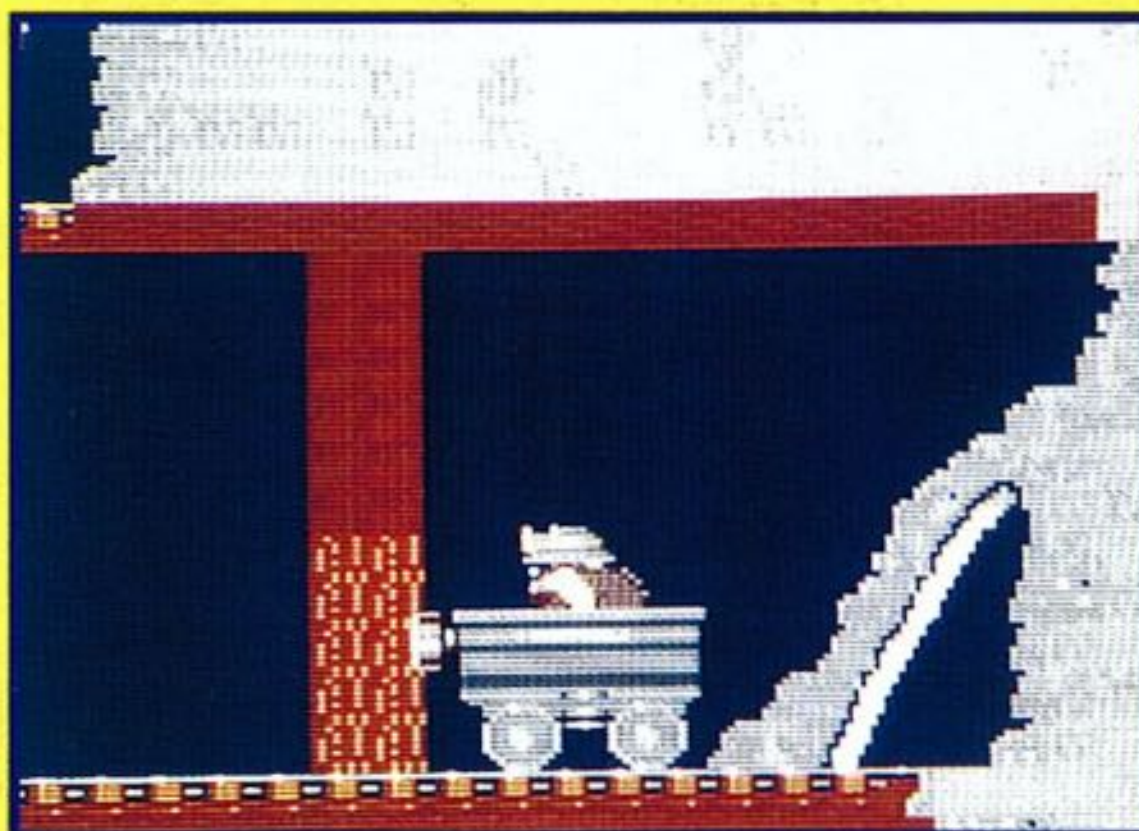
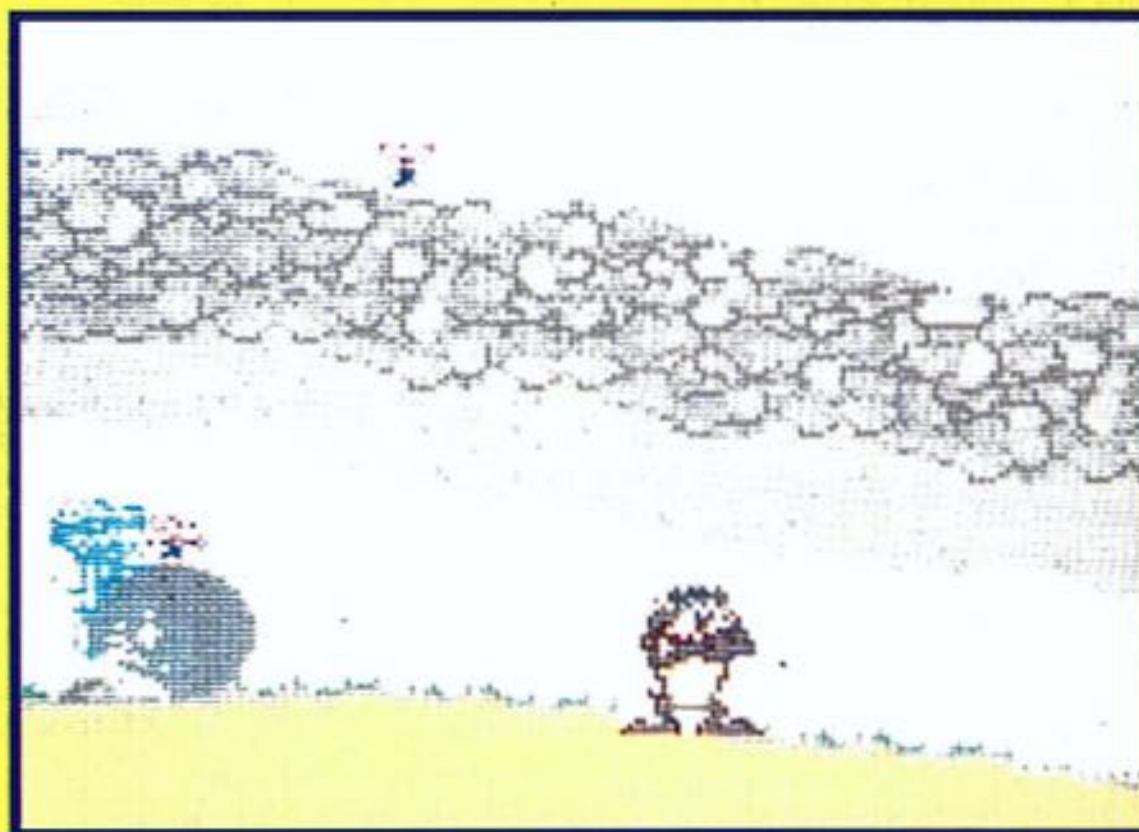
Il se croit malin avec ses petites flèches, je vais lui faire sa fête.

COMMENTAIRE



SAM

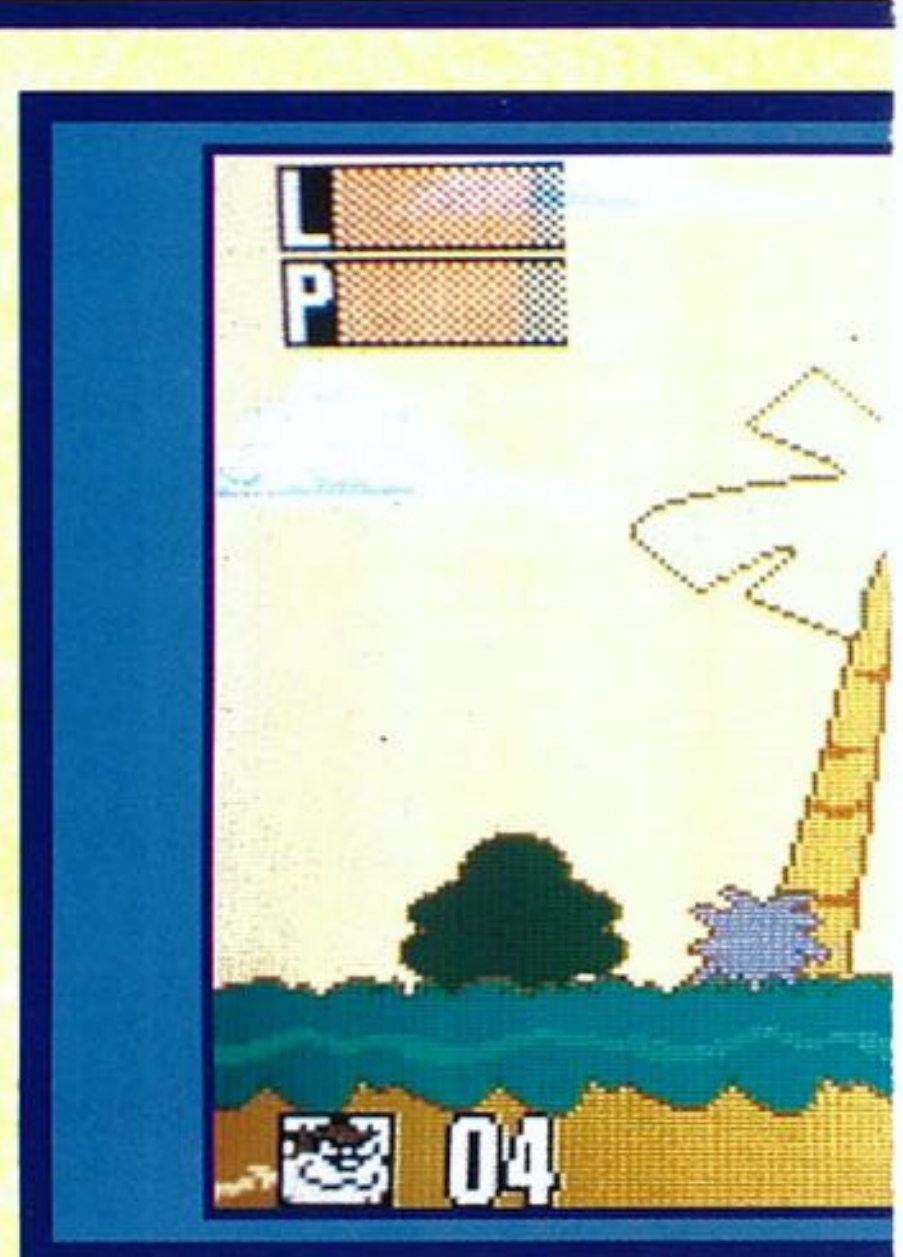
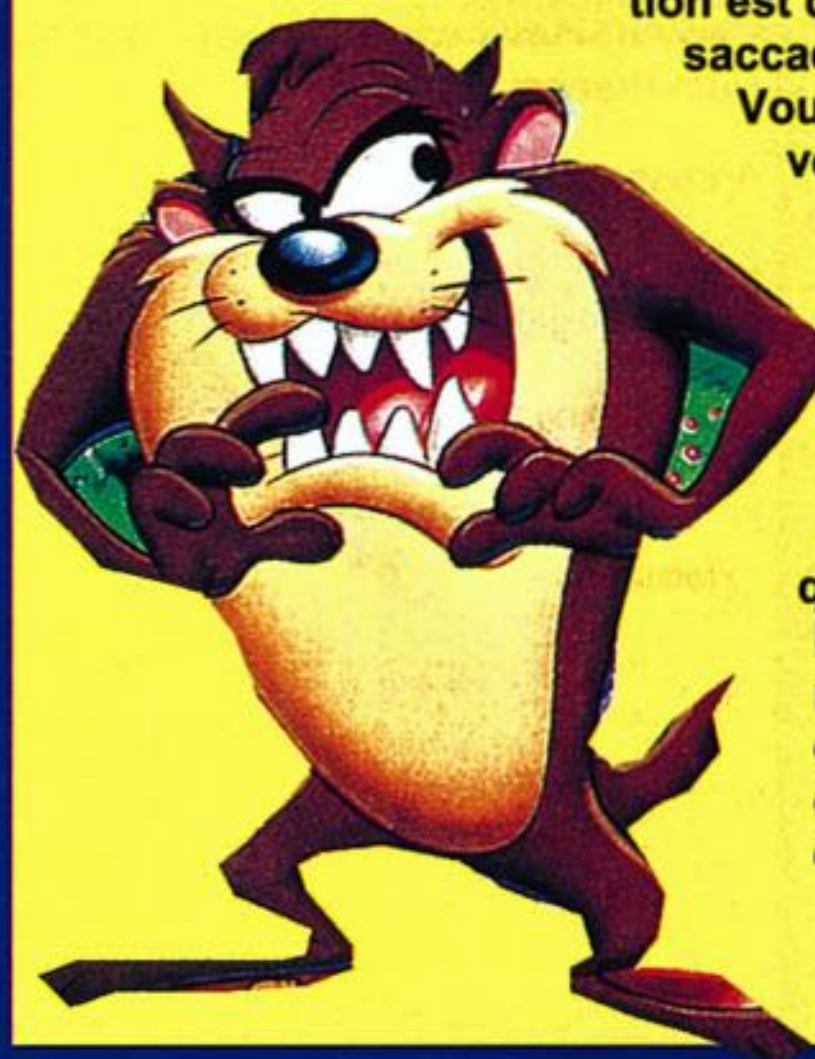
Allez ! j'attaque d'emblée, ce jeu est fantastique, il fait partie des incontournables de cette année sur Master System avec Sonic 2, Mickey 2.... Les graphismes sont très beaux. J'ai d'ailleurs trouvé cette version plus attrayante que la version Megadrive, pourtant très bonne mais moins jouable. Bon, c'est vrai qu'en ce qui concerne les ennemis, ce n'est pas très varié. Mais je ne trouve aucune autre critique à formuler : c'est beau, super, génial. Quant à la version Game Gear, c'est tout autre chose : c'est le jour et la nuit, le noir et le blanc... J'arrête car là je vais devenir méchant. Le jeu sur GG n'est, en effet, pas très réussi : il est souvent ralenti et un peu moins beau que la version SMS. Je préfère vous conseiller d'utiliser le Master Gear Converter et d'acheter la version Master System.



LA VERSION GAME GEAR

Sur Game Gear, le jeu est totalement différent. Trois machines Sega, trois versions différentes, était très bonne, mais il y en a (hélas !) une qui tranche sur les autres par sa moindre qualité, la Game Gear.

Les graphismes sont moins beaux, les musiques ne sont pas fantastiques et l'animation est quelque peu saccadée, ralentie. Vous devrez traverser plusieurs niveaux très courts — mais difficiles — dans votre quête de l'oiseau des mers, c'est-à-dire de son œuf, l'œuf énorme qui constitue votre but final.



COMMENTAIRE



EL NIONIO

Pas de déception : le Tazmania version Master System est bon. Evidemment, les niveaux sont toujours aussi répétitifs. Un coup je mange du poulet, un coup j'évite une bombe, un coup je saute, un coup je me mets en toupie pour éliminer la bestiole qui passe... Pas de changements dans l'action, qu'on se trouve dans la jungle ou dans les cavernes. En revanche, la maniabilité est sublime ! Votre démon de Tazmanie réagit au quart de pression de bouton. Pas de retard, pas de saut que l'on doit recommencer cent fois, le plaisir de jeu est intact et complet. Une petite réserve sur les boss de fin de niveau : si le taureau est assez marrant, il est (par exemple) long et ennuyeux de vaincre l'espèce de Cupidon qui lance des flèches après la jungle. Bref, les seules faiblesses de cette cartouche sont celles du jeu d'origine. Donc, un bilan positif !

TAZ DANS TOUS SES ETATS



Slurp, que c'est bon le poulet.



Boum ! Zut ! je viens de manger une bombe.

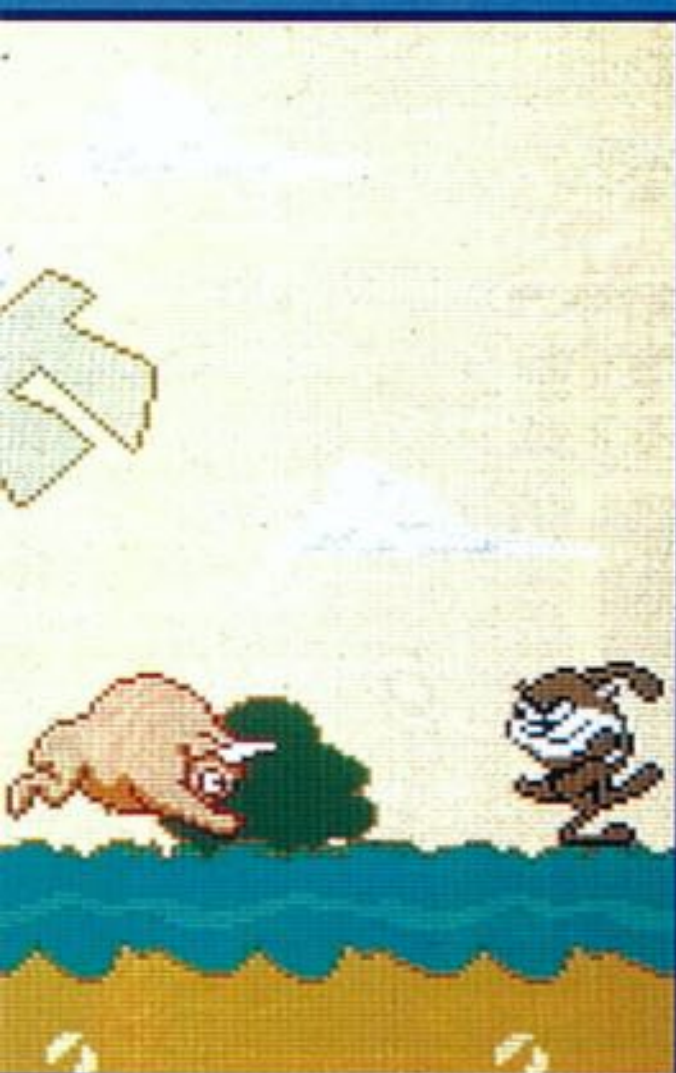


Ras le bol d'attendre que le joueur me déplace vers ce poulet. J'ai faim, moi.

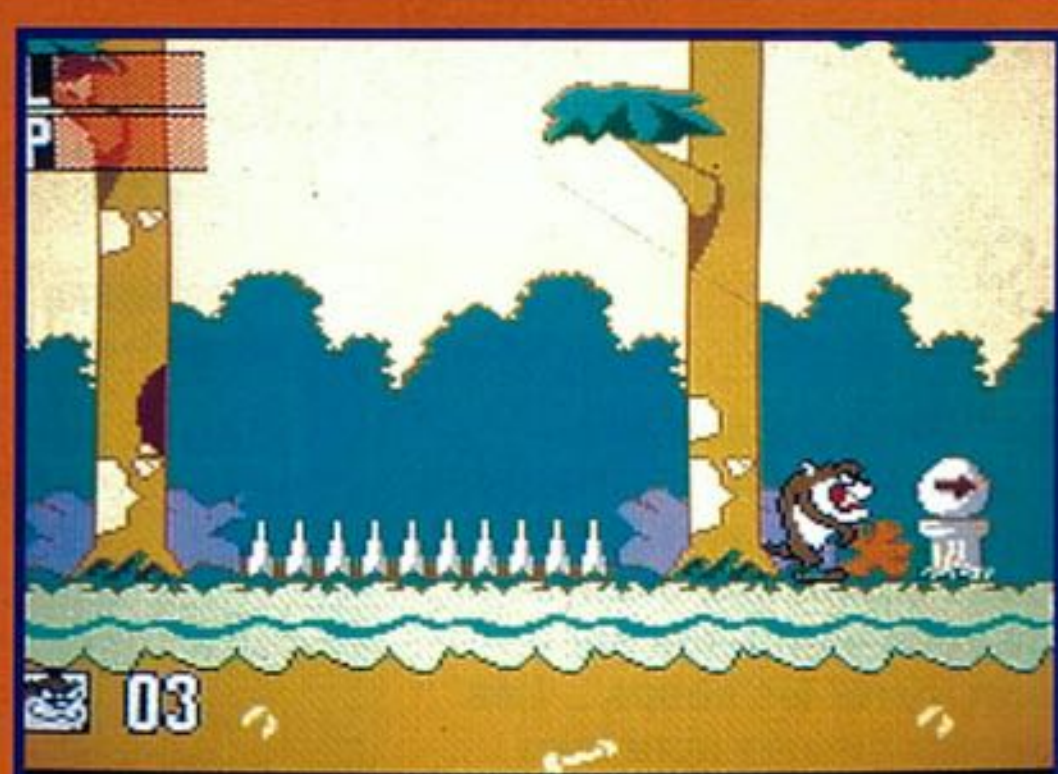


Cavernes sombres, chauves-souris, squelettes... Tout cela représente le troisième niveau. Quelle angoisse !

L'initiative est la version



Allez ! un petit coup de tourbillon, et il ne va pas faire long feu, ce taureau.



Ce petit œuf marqué d'une flèche vous indique que le niveau est fini.



PRESS START BUTTON

TAZ-MANIA. CHARACTERS. NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. .

EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : TRES BON



1 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 78%

Une présentation écrite qui vous raconte l'histoire (in english, of course); démo d'un seul niveau; une notice claire.

GRAPHISMES 92%

Du beau travail. En revanche, la version Game Gear ne mérite que 72%.

ANIMATION 91%

Taz est merveilleusement bien animé. Sur Game Gear, quelques défauts: 69%.

BANDE-SON 89%

Musiques agréables. Côté bruitages, rien à redire. Pour la GG: 81%.

JOUABILITE 90%

Taz répond vraiment au doigt et à l'œil. Mais sur Game Gear, je ne trouve pas ça trop jouable: 73%.

DUREE DE VIE 71%

C'est peut-être un petit peu trop facile. Sur Game Gear, c'est plus dur.

INTERET 92%

La version Master System, excellente, vaut vraiment le détour. La version GG ne mérite que 79%.



La seule ambition d'Ahriman est de plonger le monde d'Oasis dans les ténèbres. Il y a quelques milliers d'années, il avait déjà tenté le coup, le bougre, mais Jamseed, le guerrier et fondateur de Shanadar, royaume dont vous êtes le prince, a réussi à arrêter ce seigneur des ténèbres en utilisant trois anneaux de lumière magiques. Personne ne le savait, mais Ahriman avait un complice, le roi-serpent Zahhark qui, lui, réussit à vaincre Jamseed. Ce traître doublé d'un tyran régna pendant plus d'un millier d'années par la terreur. Un autre outsider arriva : Fallidoon. Il réussit à détrôner le roi-serpent et ramena donc la paix dans le monde d'Oasis. Certaines rumeurs courent ces temps-ci dans le monde d'Oasis : de sa prison, Ahriman utiliserait la force de l'empire d'Eflaat pour récupérer les trois anneaux. Vous devrez voyager dans les royaumes voisins pour retrouver avant l'empire d'Eflaat les trois anneaux, tout en contrecarrant les plans maléfiques d'Ahriman. Tout commence au moment où la princesse de Mahamood vient rendre compte à votre père, le roi, des événements en cours dans l'empire d'Eflaat. Mais elle arrive trop tard, les forces du Mal se sont déjà introduites dans votre royaume, et vous devrez... je vous le donne en mille : délivrer la princesse ! Rassurez-vous, ça ne devrait pas vous prendre trop de temps. Elle informe donc votre père de ces fameux événements juste avant une terrifiante attaque. Votre royaume est maintenant sous l'emprise maléfique des forces d'Eflaat. Votre père va vous donner le premier anneau et votre tuteur vous guidera vers un passage secret avant de rendre l'âme. A vous de récupérer les deux autres anneaux et de venger votre tuteur.

LES MENUS

	LV 10	MP 40/40
	HP 111/111	HP 105/105
Saleem	LV 9	
	HP 133/133	

	HP 111
Prince	Power 41
	Speed 25
LV 10	Stamina 35
EX 3179	Will 33
To Next Level 1512	Dinar 2719

Les menus et sous-menus sont très clairs. Appuyez sur la touche Start pour y accéder. La première page vous donne une vue d'ensemble de vos personnages ainsi que leurs caractéristiques principales. Pour plus de renseignements, sélectionnez vos sous-menus : Items, Status et Spell.

	MP 40/40	3 MP used
Alma	Haoma	Varyu
Asha	Raag	

COMMENTAIRE



SAM

accessible à tous ! La notice vous donne quelques conseils judicieux. La bécane sauvegarde automatiquement votre partie au moment où vous l'éteignez.

C'est, pour la Game Gear, à un nouveau genre de jeu que nous avons affaire. Les meilleurs jeux de rôles/aventures vous mettent en général dans la peau d'un chevalier et vous font évoluer dans un contexte médiéval fantastique. Cette fois-ci, vous serez le prince d'un royaume du Moyen-Orient. Le scénario vous tiendra en haleine jusqu'au bout. Les textes sont en anglais, mais ce jeu reste très jouable. La présentation très claire le rend

COMBATS

Les combats, eux aussi, sont très simples à appréhender. Vous avez le choix entre combattre, essayer de vous enfuir, utiliser un sort, parer les coups... Les dégâts infligés sont bien entendu indiqués. Une fois le combat gagné, vous obtenez quelques XP (points d'expérience) et des dinars.

DEFENDERS OF OASIS



Imperial soldier: This is the capital, Gylan.



Saleem: Dad is...dead.

LES DIALOGUES

Pour dialoguer, il suffit de vous mettre en contact avec les personnages. N'hésitez pas à interroger et à réinterroger toutes les personnes que vous rencontrez. Si vous obtenez un nouvel indice, retournez voir de ce pas toutes les personnes susceptibles de vous en apprendre davantage.



DEFENDERS OF OASIS

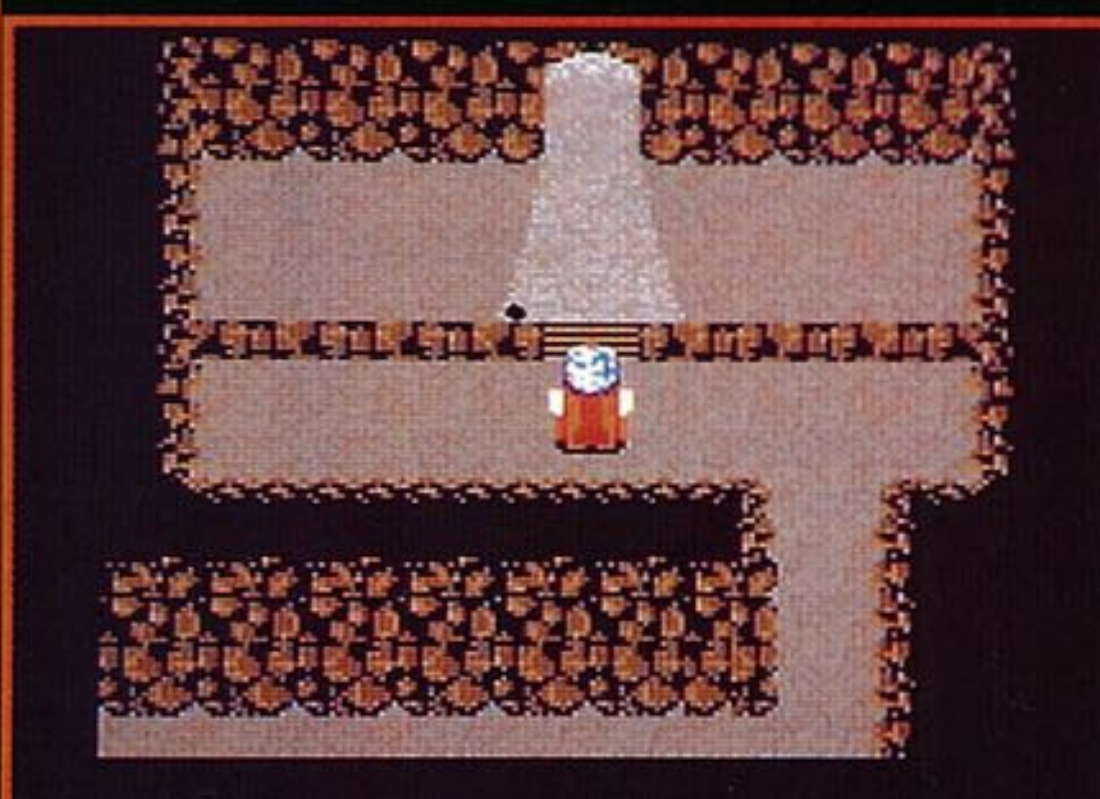


Aaargh! Vous étiez sur le point de délivrer la princesse, mais c'était un piège! Vous allez vous retrouver en prison.



LES DECORS

C'est dans ces décors variés que vous dirigerez le prince, lequel représente tout votre groupe. Au début, vous serez seul; c'est à vous de découvrir vos compagnons tout au long de votre aventure.



COMMENTAIRE



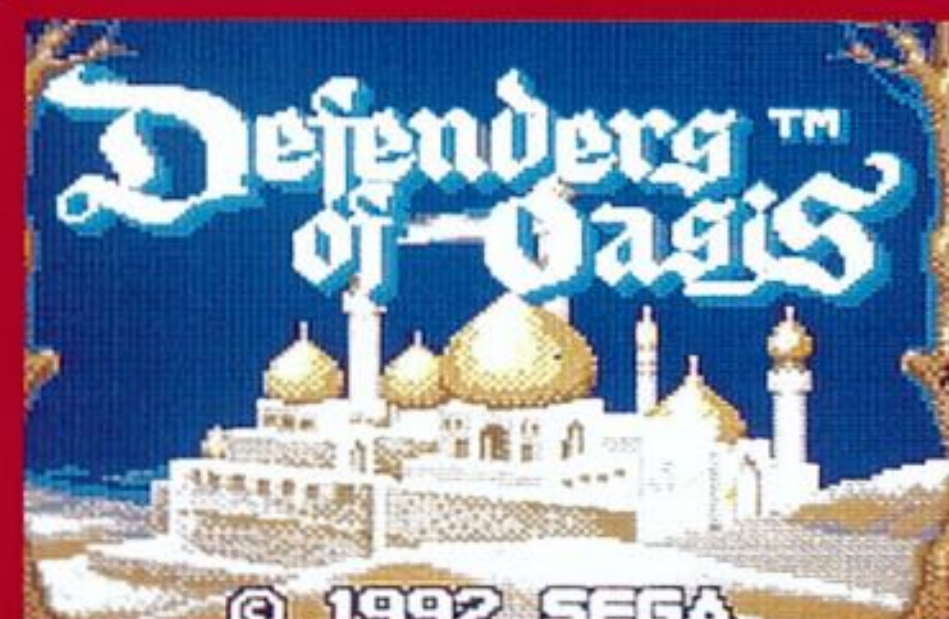
PETER

Contrairement à Sam, je ne suis pas un fan de jeux de rôles/aventures. Pourtant, Defenders of Oasis m'a captivé. La réalisation est "béton". Les graphismes sont d'une beauté qui se fait rare sur cette machine. L'animation et la bande-son tiennent le coup, même si elles n'ont rien d'exceptionnel. Des petits effets sympas ponctuent la partie d'une manière agréable. Côté scénario, ce n'est pas franchement original, mais l'enchaînement des actions est assez rapide. Mais je le dis franchement, il y a d'autres titres à acheter en priorité: feuilletiez donc le reste de votre mag'.

GAME GEAR

牛寺集

REVIEW



EDITEUR : SEGA

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

SAUVEGARDES : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON



PRESENTATION 94%

Textes "in english", mais tout à fait lisibles. Menus et sous-menus (personnages, objets...) clairs et bien présentés.

GRAPHISMES 95%

Les décors colorés sont bien réalisés et vous donnent l'impression de vous trouver réellement en Orient.

ANIMATION 87%

C'est très fluide mais le personnage manque un tout petit peu de rapidité.

BANDE-SON 92%

Les musiques assez variées nous plongent très vite dans l'ambiance.

JOUABILITE 89%

Le héros se contrôle aisément, mais la gestion des combats est mauvaise.

DUREE DE VIE 90%

Résoudre les énigmes et trouver les passages vous prendra un peu de temps.

INTERET 94%

Pour les spécialistes de jeux de rôles/aventures, ce jeu sera un peu facile, mais il plaira aux novices.

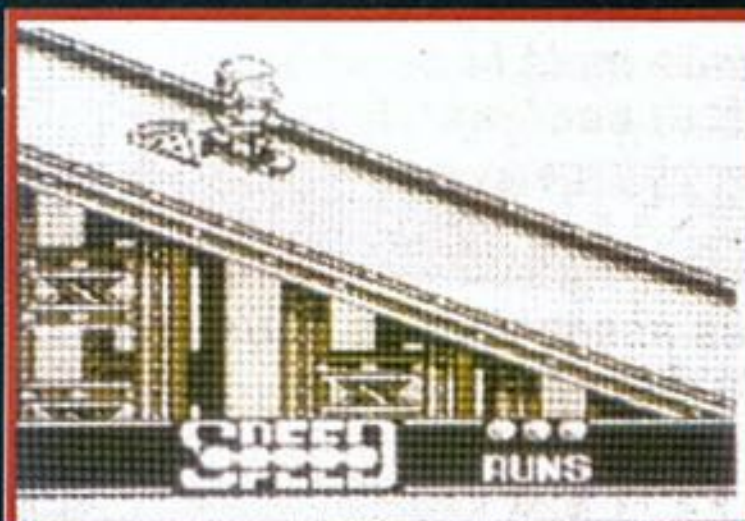


Bart Simpson est de retour pour de nouvelles aventures. Il a décidé de participer à un jeu télévisé, plutôt musclé, mais auquel il peut gagner gros. Après tout, pourquoi pas lui, si d'autres habitants de Springfield aux biceps et aux mollets moins gros que les siens s'engagent aussi ? Et puis les difficultés ne sont-elles pas progressives : deux jeux la première semaine, trois la seconde, quatre la troisième et cinq la quatrième ? Pour avoir une chance de revenir la semaine suivante, il n'est même pas nécessaire de gagner tous les jeux. Il suffit simplement de gagner un nombre suffisant de dollars pour être admis au tour suivant. Des conditions apparemment sympathiques. Penché sur le programme, Bart le trouve très attrayant. Les épreuves sont de toute nature et beaucoup d'entre elles lui semblent parfaitement à sa portée. Après tout, descendre une rampe en skate et prendre suffisamment d'élan pour détrôner un Juggernaut de son piédestal, c'est l'enfance de l'art quand on est, comme lui, un spécialiste de la planche à roulettes ! Se mesurer à la lutte contre la légendaire Snarla ou le champion Barney Gamble sera sans doute plus difficile. Quant à la traversée du champ de mines ou l'ascension de corniches gardées par de redoutables chiens aux canines acérées... Bart trouve tout cela très ardu mais le challenge l'attire et il n'hésite plus une seconde. Il s'engage et vous entraîne avec lui !



Après une succession presque infinie d'écrans de dialogue, vous découvrirez les épreuves de la semaine.

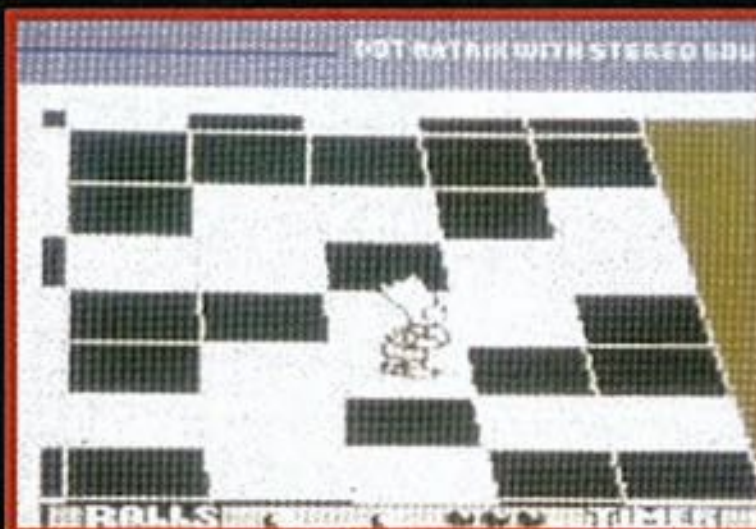
LA DESCENTE EN SKATE



Sur sa planche, Bart descend la rampe en évitant les obstacles puis se lance à l'assaut du Juggernaut.



THE SIMPSONS BART VS. THE JUGGERNAUTS



LE DAMIER ÉLECTRIQUE

Comment déposer le plus grand nombre de balles de l'autre côté de ce damier ? D'abord ne pas se faire bousculer par ces deux gros malabars puis éviter une décharge mortelle qui transforme Bart en squelette en cours de dissection.



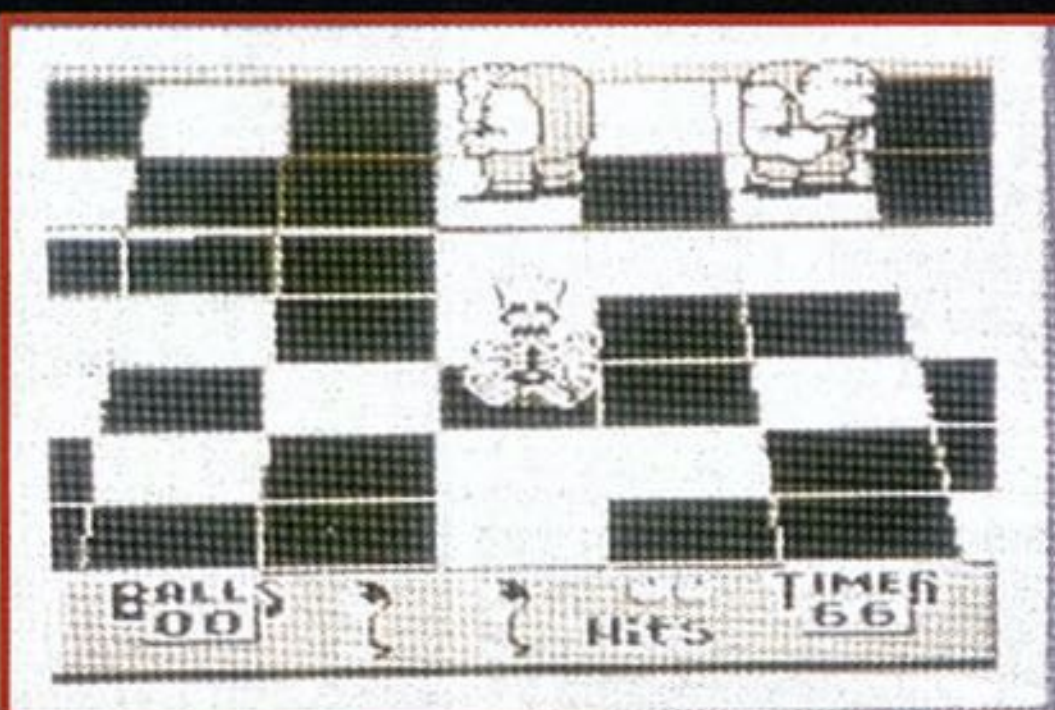
COMMENTAIRE



AXEL

Après tout, quand on croit tenir un bon filon, pourquoi pas ? Mais à condition de nous offrir un jeu, et un véritable. Pas cette infâme succession de courtes séquences, non seulement répétitives mais aussi souvent difficiles, qui ont évité aux concepteurs le soin d'élaborer un scénario digne de ce nom. J'ai regardé un petit moment puis je suis passée rapidement à beaucoup plus intéressant. Je pense que vous ferez comme moi.

Il ne faudrait tout de même pas que les fabricants de jeux nous prennent pour des imbéciles. Après la torturinjama-nia (le retour 8 ou 10, je ne sais plus très bien...), voici la simpsonite aigüe.



ACCLAIM PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION 53%

Que de texte ! Où est donc passé le jeu ?

GRAPHISMES 72%

Typiquement simpsonesques.

ANIMATION 65%

Bart ne prétend pas être un modèle du genre.

BANDE-SON 63%

Musique et bruitages classiques.

JOUABILITE 72%

De facile à plus difficile selon les épreuves.

DUREE DE VIE 78%

Il faut remporter les épreuves et avoir l'argent.

INTERET 45%

Une succession de séquences et aucune action.

1

JOUEURS



CARTOUCHE

ECLATEZ VOUS. AVEC LA NOUVELLE CONSOLE D'ARCADE « COMBO AV »



EXCEPTIONNEL !

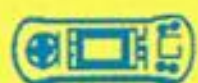
- ➔ CONSOLE 60 Hz - STEREO
- ➔ 2 JOYSTICKS
"QUALITÉ PROFESSIONNELLE"
- ➔ BOUTONS : 1 PLAYER, 2 PLAYERS
CREDIT - 6 BOUTONS DE TIR
PAR PLAYER.
- ➔ LIVREE AVEC ALIMENTATION
ET CABLE PERITEL
- ➔ ACCEPTE TOUTES LES CARTES
"JAMMA"

**IMPORTATEUR EXCLUSIF
EN FRANCE**

SOFTAGE / 21 36 37 71

FAX 21 35 13 90

REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS!



REVIEW

Dirty Larry est sans doute le flic le plus cabochard de toute la ville. Son chef commence à regretter le temps où Dirty n'était pas né ! Sa dernière bétise est assez monstrueuse : le juge de Steelburg a dû libérer le gang de Mr Big car monsieur Larry avait commis une faute de procédure lors de l'arrestation. S'il ne veut pas finir préposé à la circulation, le père Dirty a intérêt à rattrapper tous ces criminels et à les coffrer en bonne et due forme. Ses seules armes sont ses poings et un revolver de supermarché dont les munitions sont comptées. Mr Big a promis une belle récompense à celui qui parviendra à lui faire mordre la poussière... définitivement. De son côté, Dirty doit traverser sept niveaux avant d'atteindre la planque du grand chef. La rue, le métro, les égouts, un laboratoire de drogue, un hôtel de seconde zone... sont les divers décors des affrontements successifs. En règle générale, Larry peut récupérer de nouvelles munitions et des armes plus puissantes. Mais quand il sera à court de munitions, il devra jouer des poings et, face à des hommes le plus souvent armés, ses chances de victoire sont minimes. Il doit donc économiser ses balles. D'autant plus qu'il n'a qu'une seule vie et pas d'options Continue.



Les lâches, ils attaquent à trois en même temps. Vos chances de survie sont égales à zéro, d'autant plus que vous n'avez plus de munitions.

COMMENTAIRE



AXEL

Lors des premières scènes, on se dit que le jeu vaut son pesant de cacahuètes : les décors sont soignés et l'animation, pour n'être pas renversante, est d'assez bonne qualité pour ce type de jeu. De plus, la gestion des munitions et de la santé donne un peu de piquant à la partie. Mais au bout de quelques niveaux, on a la fâcheuse impression de faire toujours la même chose : tirer, cogner, avancer. Et surtout, ce qui a le don de m'horripiler, c'est le fait de devoir tout recommencer dès que l'énergie est épuisée ; Il faut même éteindre sa console pour relancer le jeu ! Dracula sur Lynx est le premier jeu d'aventure sans sauvegarde. Dirty Larry est le premier jeu d'action sans vie ni option Continue. Atari fait dans l'originalité...

DIRTY LARRY RENEGADE COP



Avec votre mitraillette, il n'est pas difficile de se débarrasser des joueurs de base-ball.



Les pieds sur la table, Dirty reçoit les réprimandes de son chef avant de se lancer dans la bagarre.



La mitraillette que vous ramasserez dans le métro est très efficace mais très gourmande en munitions.

TIP !

LES MUNITIONS ET LA SANTÉ SONT LES DEUX ÉLÉMENTS ESSENTIELS DU JEU. FAIBLE ET SANS ARME, VOUS N'IREZ PAS LOIN. AU DÉBUT, JE VOUS CONSEILLE DE NE PAS VOUS SERVIR DE VOTRE PISTOLET TANT QUE VOTRE SANTÉ EST BONNE. VOS POINGS SUFFISENT POUR ENVOYER AU DIABLE TOUTS CES VAURIENS. LORS DES COMBATS, N'HÉSITEZ PAS À SAUTER SUR PLACE POUR ÉVITER LES BALLES ADVERSES. RÉCOLTEZ UN MAXIMUM DE MUNITIONS QUI VOUS PRÉSERVERONT, DANS LES NIVEAUX SUPÉRIEURS, DE CORPS À CORPS PARTICULIÈREMENT DESTRUCTEURS.

Même sans arme, monsieur Muscle ne craint pas les coups.

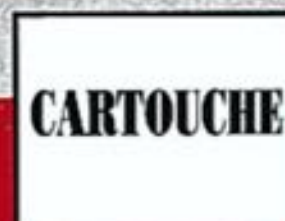


Les égouts sont un passage obligé. Et il n'y a pas que les rats qui les hantent...



ATARI PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	59%
Quelques écrans intermédiaires mais pas d'option.	
GRAPHISMES	76%
Décors colorés et fins, personnages nets et précis.	
ANIMATION	75%
Déplacements corrects et mouvements réalistes.	
BANDE-SON	57%
Une seule musique et des bruitages pauvres.	
JOUABILITE	54%
Les tests de collision ne sont pas toujours précis.	
DUREE DE VIE	46%
Une seule vie, c'est trop peu.	
INTERET	50%
L'action est répétitive.	



LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's



*Et bientôt
la cassette
de l'émission !*

Le Tee Shirt

Le colis *Micro Kid's*
Pin's, TEE SHIRT, K7

236f

Pin's, TEE SHIRT, CD 266f

Pin's
TEE SHIRT 85f
65f

CD
K7 120f
80f



Le CD ou la K7



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TEE-SHIRT ; Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) :

Coloris (gris chiné, blanc, noir) : Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents :



REVIEW

Il était une fois, au Pays des Rêves... L'histoire de Kirby pourrait commencer comme un conte de fée mais, au pays des rêves, la vie est devenue tout à coup un sinistre cauchemar: les étoiles scintillantes qui assurent le bonheur des habitants ont été volées par l'horrible roi Dedede. Kirby, preux chevalier sans peur et sans reproches du pays des rêves, s'élance vers le mont Dedede pour faire justice. Sur la route du mont Dedede, Kirby rencontre de nombreux obstacles. Les vertes prairies sont peuplées de petits animaux en apparence inoffensifs... Lors de l'exploration du château Lololo, l'atmosphère est beaucoup plus angoissante: fantômes, yeux animés, masques aux rictus diaboliques foisonnent dans un dédale de salles secrètes dont il n'est pas aisé de trouver l'issue. Découvrant les paradisiaques îles flottantes, Kirby croit que ses malheurs sont enfin terminés. Il doit rapidement déchanter car les palmiers camouflent des huîtres armées de perles qui sont de petites mitrailleuses. Parvenues au royaume des nuages, les troupes du roi Dedede se montrent de plus en plus menaçantes et un ultime combat avec l'un des lieutenants du roi ouvre enfin les portes du repaire de Dedede. Mais, chut! On ne va tout de même pas vous raconter la fin de l'histoire...



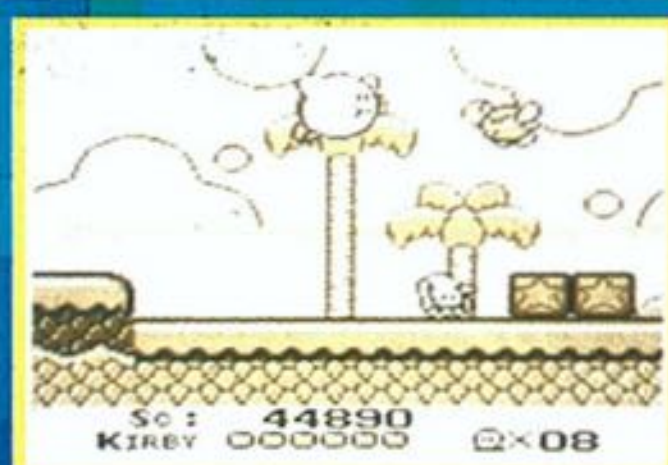
Au cœur du château du roi Dedede. Au niveau 5, Kirby doit vaincre à nouveau tous les grands chefs du roi Dedede au cours d'une ultime confrontation.

COMMENTAIRE



AXEL

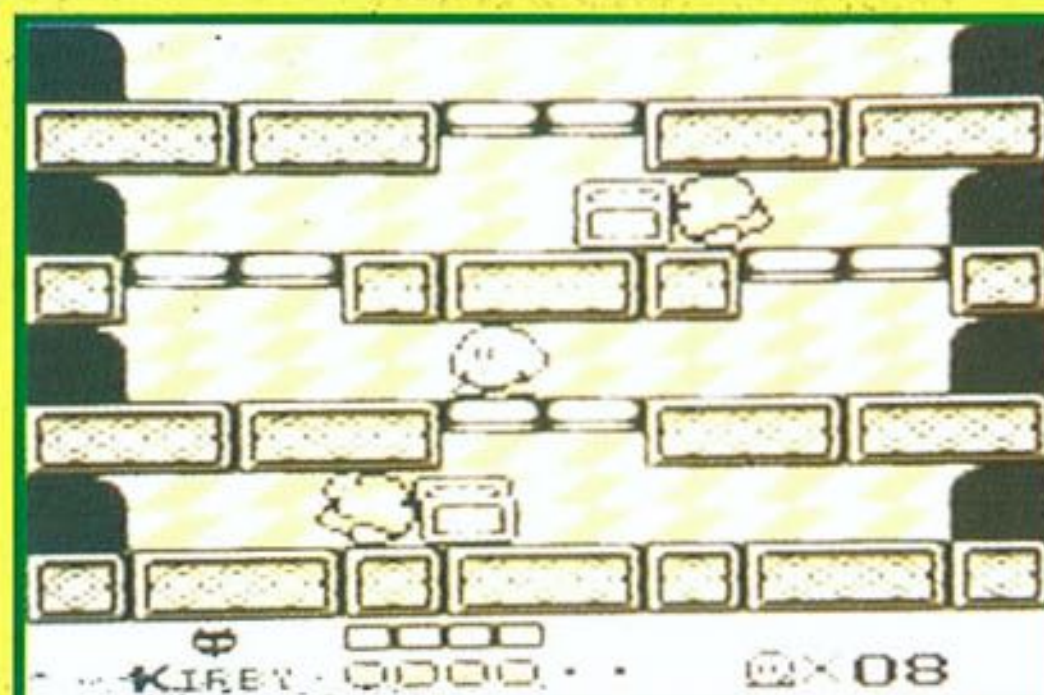
secrets sont nombreuses. Le seul point noir du jeu, c'est sa trop grande facilité. Les monstres de fin de niveau sont de la rigolade. Cela n'empêche pas le jeu d'être intéressant ni de mériter une note aussi élevée.



Les îles flottantes n'ont vraiment rien de paradisiaque!

TIP !

JOUEURS CONFIRMÉS, si VOUS VOULEZ TOUT DE SUITE DE BONNES GROSSES DIFFICULTÉS, NE RATEZ PAS LES TIPS D'EDOUARD!



Ces petits pingouins qui gardent farouchement la sortie du château Lololo donnent du fil à retordre à notre héros.

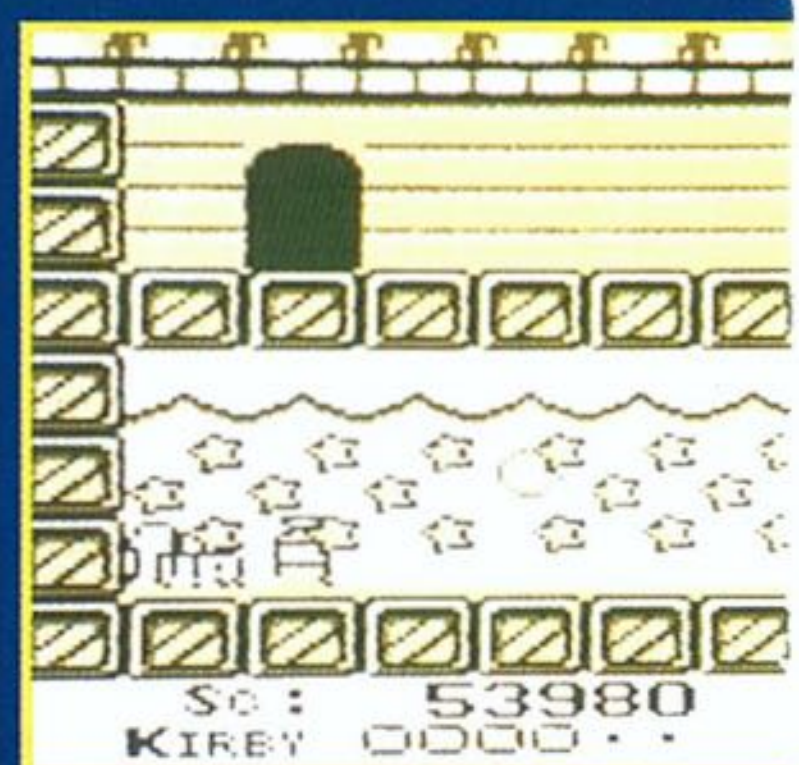


Le gardien des pelouses vertes est enfin battu! Kirby doit prendre cette étoile scintillante pour la redonner aux habitants du Pays des Rêves.

Kirby contre Karboola! Ayant avalé une feuille de menthe (ce qui explique sa couleur), Kirby tente d'exterminer ce canon-dirigeable, boss du troisième niveau.



KIRBY'S DREAM



QUELQUES BONUS PARMIS TANT D'AUTRES!

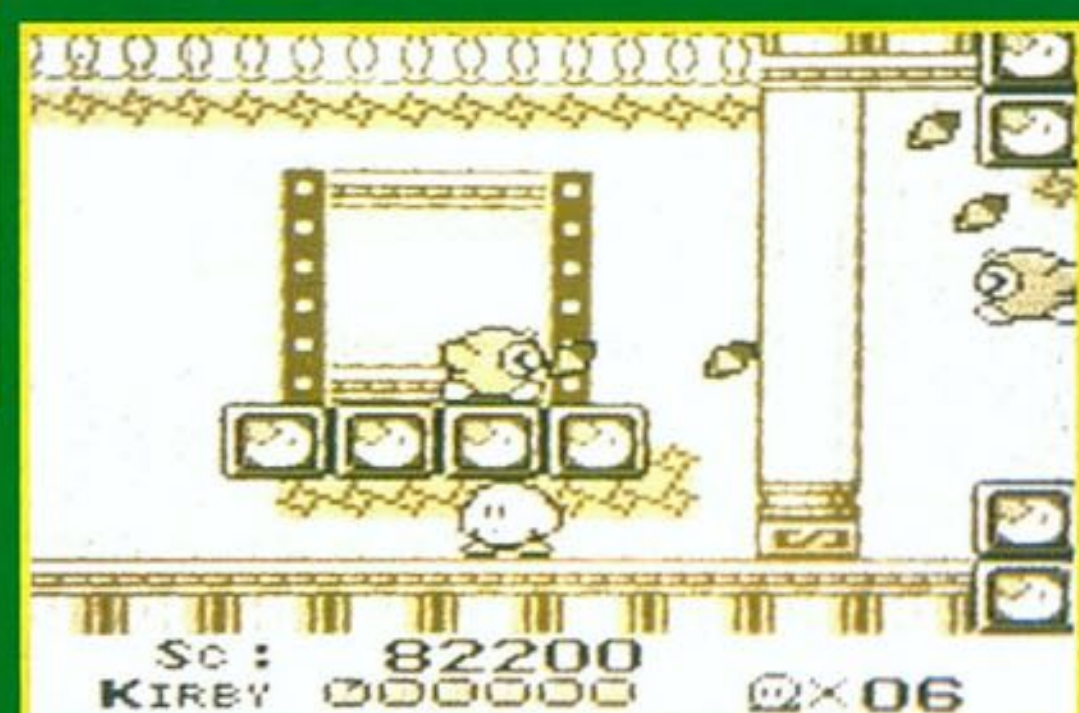
Dans les situations critiques, la petite bouteille reconstitue partiellement l'énergie de Kirby et la marmite lui permet de refaire le plein instantanément!

De nombreux bonus sont parfois cachés au fond de salles à explorer, comme ici.

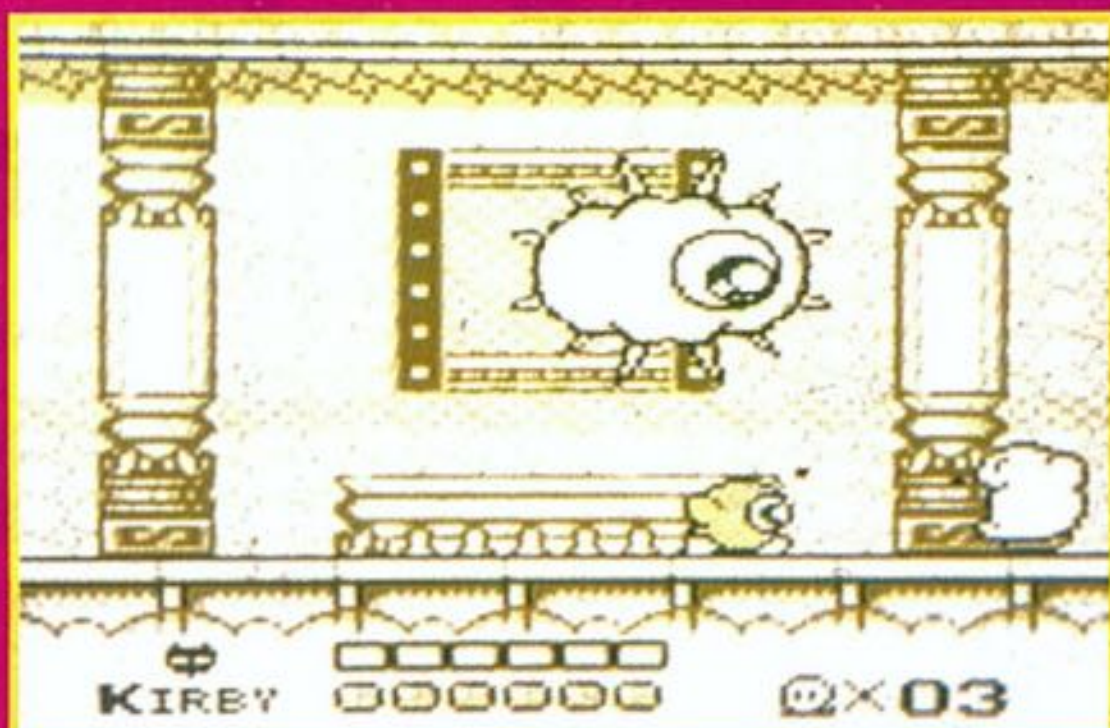
KIRBY'S DREAM LAND



UNE TECHNIQUE PRESQUE INFAILLIBLE !
Pour se débarrasser de ses ennemis, Kirby peut les avaler pour les recracher ensuite...



Kirby en
mauvaise
posture !



TIP !

POUR VENIR À
BOUT DU GRAND
CHEF DU NIVEAU
4, QUI SE
DÉPLACE TRÈS
VITE, AVALER LES
CANONS QU'IL
LANÇE CONTRE
KIRBY ET LES
RECRACHER DANS
SA DIRECTION.

COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

Cette cartouche peut sans doute prétendre au titre de hit des prochains mois : je la considère comme une véritable petite merveille. Les décors soignés et les petits personnages sortis tout droit d'une boîte à malice rendent parfaitement l'atmosphère onirique du scénario, la musique soutenant efficacement l'action. Les difficultés, savamment dosées et renforcées tout au long des cinq niveaux — ennemis de plus en plus nombreux, multiplication des labyrinthes et des salles à explorer, etc. —, constituent une bonne initiation pour les jeunes joueurs. Mais je promets aussi de très, très bons moments aux joueurs les plus confirmés.



Kirby devient une adorable petite boule, aussi légère qu'une bulle d'air.

EN
PLEIN
VOL !

GAME BOY

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : HAL LABORATORY

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 56%

Aucune démo après l'écran-titre. Utilisez le manuel pour tout savoir sur les aventures de Kirby.

GRAPHISMES 76%

Décors de rêve, peuplés de nombreuses créatures parfois cauchemardesques.

ANIMATION 74%

Soignée jusqu'à dans le moindre détail.

BANDE-SON 75%

Bruitages discrets sur une musique légère qui suit parfaitement l'action.

JOUABILITE 92%

Contrôle parfait de Kirby, lequel est donc d'une efficacité maximale dans toutes les situations.

DUREE DE VIE 72%

Aucune difficulté majeure, mais chaque niveau s'enrichit de salles à explorer toujours plus nombreuses.

INTERET 85%

Une excellente initiation pour les plus jeunes, de très bons moments pour les plus grands qui ont gardé intactes leurs âmes d'enfant.



SUPER

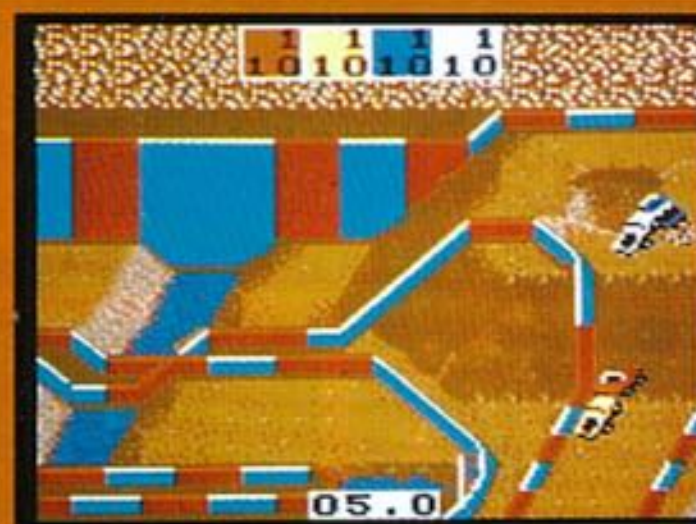
OFF ROAD

Caleur, poussière, vrombrissements des moteurs qui s'essouffent dans les bosses et les creux, bruit sourd des tôles qui se froissent dans les chocs... L'ambiance est survoltée au cours des épreuves du championnat de tout-terrain qui se déroulent sur huit pistes à parcourir dans les deux sens. Seize courses au total pour démontrer ses capacités de pilotage et remporter un maximum d'argent afin d'améliorer son engin en vue des prochaines compétitions...

A l'écran, une vue générale de chaque terrain au tracé de plus en plus complexe, plus ou moins bosselé (comme les dunes du Sahara), plus ou moins parsemé de plans d'eau (beaucoup plus

que dans le Sahara). Bref, quelque chose qui tient un peu du Paris-Dakar pour la topographie générale, mais peut-être beaucoup plus difficile que le Dakar (jugement émis devant l'écran d'une console, il vaudrait peut-être mieux demander aux intéressés ce qu'ils en pensent!). Quatre véhicules s'affrontent de manière virile et musclée, n'hésitant pas à sortir généreusement du terrain ceux qui les gênent. Après tout, on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même! Le but est simple: arriver le premier, histoire de pouvoir embrasser la superbe blonde du podium, en accumulant un maximum de bonus, en nitro ou en argent. Allumez les gaz, c'est parti!

Voici la version auto-tamponneuse de cette cartouche!



Quel dommage d'attendre le quatrième tour de piste pour avoir droit à un bonus nitro!



Il n'est vraiment pas facile de se croiser autour d'un plan d'eau. Ne pas oublier de ramasser les dollars au passage.



Après un départ bien groupé (admirez les alignements!), les écarts se creusent rapidement dans ce parcours tout-terrain un peu trop humide au goût de certains.

COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

Adapté depuis longtemps sur d'autres consoles, ce jeu d'arcade a gardé sur Game Gear tous les éléments qui ont fait — à juste titre — son succès. Suspense et émotion assurés, vitesse grisante. Même si l'on a parfois l'impression que les difficultés des huit circuits finissent par se ressembler, les adversaires sont là pour apporter toujours plus de piment aux courses. Maîtriser toutes les astuces du pilotage pour éviter les tête-à-queue est finalement à la portée de tous. Mais hélas! je n'ai guère risqué de devenir sourde à force d'entendre les moteurs: il n'y a pas (ou très peu) d'effets sonores. Un léger moins dans un jugement d'ensemble plus que positif. Je vous recommande chaleureusement Super Off Road, d'autant plus que cette cartouche peut se jouer à deux (deux consoles, deux jeux et un câble, bien sûr!).



VIRGIN GAMES PRIX : C
APPRECIATION

PRESENTATION 76%

Une belle démo pour plonger dans l'ambiance...

GRAPHISMES 84%

Des parcours variés aux obstacles parfaitement visibles.

ANIMATION 84%

Vitesse dans toutes les situations.

BANDE-SON 78%

Une musique sympa, mais presque aucun bruitage!

JOUABILITE 88%

Un peu d'entraînement est nécessaire.

DUREE DE VIE 91%

Huit pistes, seize courses, et une option deux joueurs.

INTERET 95%

Une valeur sûre.

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans
MICRO KID'S sur **FRANCE 3**

Le dimanche à 9h50 et tous les jours sur



Console

Mr. Micro



MEGADRIE :

SENNA GRAND PRIX 2
EUROPEAN CLUB SOCCER
DRAGONS FURY
BULLS VS LAKERS
TAZMANIA

SEGA
VIRGIN
TENGEN
ELECTRONIC ARTS
SEGA

SEGA MASTER SYSTEM :

TOM AND JERRY
PRINCE OF PERSIA
TERMINATOR
THE SIMPSONS
CHUCK ROCK

SEGA
DOMARK
VIRGIN
SEGA
VIRGIN

GAME GEAR :

CHUCK ROCK
WIMBLEDON TENNIS
MARBLE MADNESS
SENNA GRAND PRIX
WONDERBOY DRAGON'S TRAP

SEGA
SEGA
TENGEN
SEGA
SEGA

NES :

SUPER MARIO 3
HYPER SOCCER
BUGS BUNNY
ADVENTURE ISLAND
FOUR PLAYERS TENNIS

NINTENDO
KONAMI
KEMCO
HUDSON
ASMIK

SUPER NINTENDO :

SUPER CASTLEVANIA 4
F-ZERO
SUPER SOCCER
SUPER TENNIS
FINAL FIGHT

KONAMI
NINTENDO
HUMAN
TONKIN HOUSE
CAPCOM

GAME BOY :

SUPER MARIOLAND
HOOK
TERMINATOR 2
BUGS BUNNY
SIMPSONS

NINTENDO
OCEAN
LJN
KEMCO
ACCLAIM

CLASSEMENT TITRE

CIVILIZATION
LINKS PRO
A-TRAIN
ZOO
SENSIBLE SOCCER
SHERLOCK HOLMES
CRAZY CARS 3
REX NEBULAR
EPIC
A.T.A.C.
FALCON 8.0
GUNSHIP SCENARIO DISK1
ACES OF THE PACIFIC
INDIANA JONES ATLANTIS
FIRE AND ICE

EDITEUR

MICROPROSE
US GOLD
OCEAN
GREMLIN
MINDSCAPE
ELECTRONIC ARTS
TITUS
MICROPROSE
OCEAN
MICROPROSE
MICROPROSE
MICROPROSE
SIERRA
LUCAS FILM
MINDSCAPE

MACHINE

PC,AMI
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
ST,AMI
ST,AMI
PC COMPATIBLE
ST,AMI,PC
PC COMPATIBLE
ST,AMI,PC
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
ST,AMI





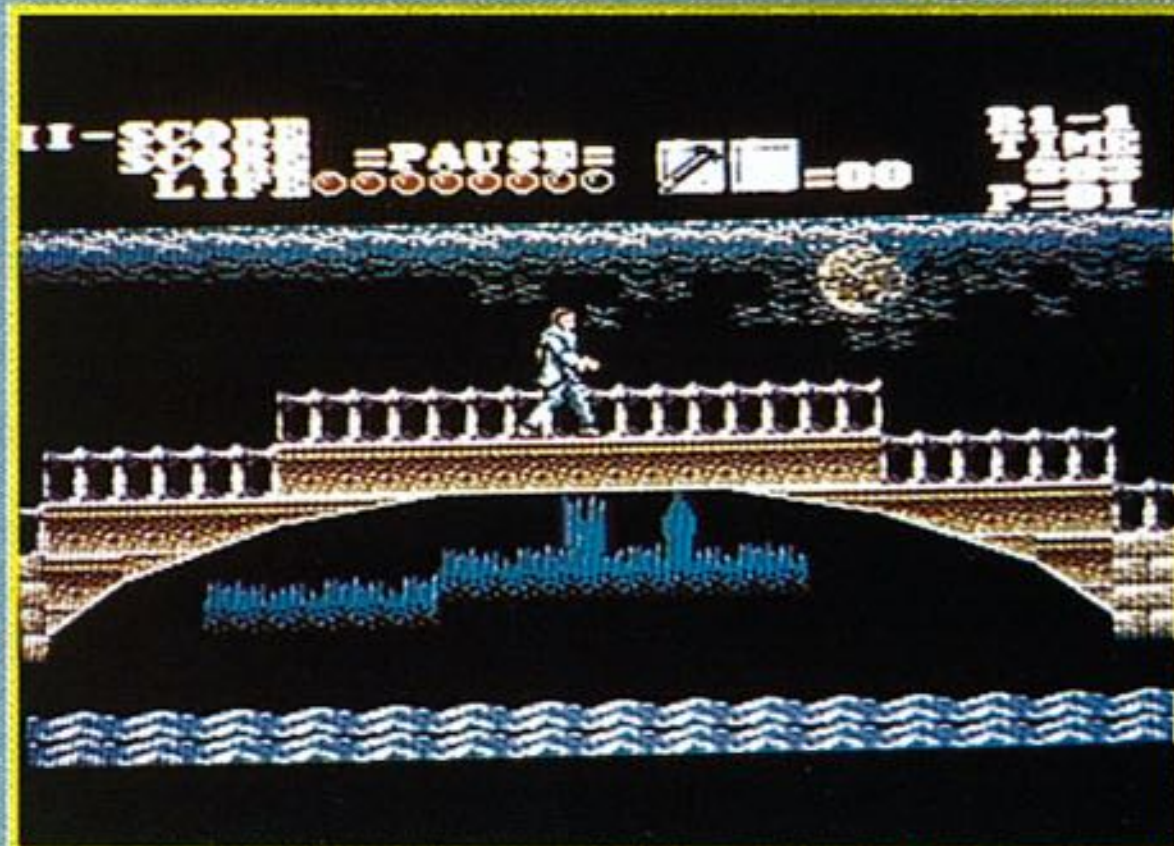
REVIEW



ne fait pas bon sortir dans les rues de Londres les soirs de pleine lune, et le docteur Social, un jeune scientifique amateur de tables tournantes et de travaux occultes, va l'apprendre à ses dépens... Armé au départ d'un simple poignard, notre insouciant promeneur va devoir affronter une horde de monstres! Zombies, loups-garous, vampires, chiens enragés, fantômes, tout le monde s'y met, même d'innocents objets, comme une table ou un chandelier qui se jettent volontairement au visage de notre malheureux héros. Heureusement, vous trouverez en route toute une panoplie d'armes, de puissance et de portée variables (boomerang, hache, sabre, pieu, bombe, pistolet), ainsi que quelques fioles de régénération qui vous permettront de vous refaire une santé. Ouf, on respire!



Ces masques renferment souvent de précieux éléments... Des oligo-éléments au bifidus actif? Non, des haches, des bombes, des diamants, ou même des vies supplémentaires!



TIP !

Dès le début du jeu, vous découvrirez un faux mur qui renferme une fiole de régénération. Le jeu contient bien d'autres cachettes de ce genre... Pour les trouver, repérez les endroits qui semblent sans intérêt mais qui, curieusement, sont bien gardés ou difficiles d'accès.



C'est la pleine lune et les morts-vivants sont de sortie... Foncez dans les tas!

COMMENTAIRE



HOMER

Mis à part quelques petits défauts comme l'impossibilité de sauter sur les escaliers, ou la fâcheuse habitude qu'ont certains monstres de réapparaître après que vous les avez tués, cette cartouche bénéficie d'une excellente réalisation. La jouabilité est d'un assez bon niveau, et les graphismes, très détaillés et remplis de jolis dégradés, rendent assez bien l'atmosphère sombre et angoissante de l'Angleterre de l'époque de Jack l'éventreur. Certaines séquences, comme la bagarre contre les mannequins dans le musée de cire, sont plutôt sympas, mais l'ensemble manque vraiment trop d'originalité pour déclencher les passions. Un petit jeu honnête... sans plus.

Vous pourrez ramasser différents types d'armes, mais la hache est la plus efficace. Deux coups et on n'en parle plus!

Notre héros doit ici emprunter une barque. Le premier qui chante "Laisse les gondoles à Venise" prend une baffa!



SEGA PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	75%
<i>Jolie séquence d'intro.</i>	
GRAPHISMES	76%
<i>L'atmosphère victorienne est bien rendue.</i>	
ANIMATION	68%
<i>Les mouvements des personnages semblent naturels.</i>	
BANDE-SON	65%
<i>Musique sympa mais bruitages limités.</i>	
JOUABILITE	68%
<i>Difficile de descendre les escaliers.</i>	
DUREE DE VIE	70%
<i>Les niveaux sont assez vastes.</i>	
INTERET	74%
<i>A part le thème, rien de bien original.</i>	

1
JOUEURS



CARTOUCHE

Tu veux vendre, acheter des news, des imports, au meilleur prix, tape

3615 CONSOL PLUS

Le service minitel de la console par les spécialistes de la console.

LES NEWS

SUPER NES

BEST OF THE BEST	449,00F
J.CONNORS TENNIS	449,00F
ROAD RUNNER	449,00F

MEGA DRIVE

WORD OF ILLUSION	399,00F
ROLO TO THE RESCUE	399,00F
ECCO THE DOLPHIN	399,00F
ROAD RASH II	399,00F
STREET OF RAGE II	399,00F

MASTER SYSTEM

TAZMANIA	349,00F
SONIC 2	299,00F
ALIEN III	349,00F

GAME BOY

MAC DONALDLAND	290,00F
PARASOL STAR	270,00F

GAME GEAR

SONIC 2	250,00F
SHINOBI II	250,00F
TERMINATOR	250,00F
SUPER OF ROAD	250,00F

LES CONSOLES A PRIX D'ENFER !!!



MEGA DRIVE & SONIC 890F!!



NEO GEO 1990F!!!



FAMICOM AVEC 2 JEUX
1779F! TROUVE MIEUX



GAME GEAR AVEC COLUMNS
ET MONACO GP 1090F!!

SUPER NES US



790F!



MATE LES TARIFS !!

SUPER NES

MAGICAL QUEST	550,00F
SPIDERMAN X-MEN	449,00F
NHLPA HOCKEY	449,00F
OUT OF THIS WORLD	449,00F
ZELDA III	449,00F
PUSH OVER	449,00F
SUPER MARIO KART	449,00F
ACTION PRO REPLAY	480,00F

SUPER FAMICOM

TINY TOONS	590,00F
RANMA 1/2 II	590,00F
ALIEN VS PREDATOR	590,00F
RUSHING BEAT II	590,00F
VALKEN	590,00F
KING OF RALLY	590,00F

MEGA DRIVE

SONIC 2	399,00F
TALESPIN	399,00F
INDIANA JONES	399,00F
GRANSLAM	399,00F
CHAKAN	399,00F
GALAHAD	399,00F
LOTUS TURBO	399,00F

MASTER SYSTEM

TOM & JERRY	349,00F
THE SIMSONS	349,00F
NEW ZEALAND STORY	349,00F

GAME BOY

MARIO LAND II	250,00F
LOONEY TUNES	250,00F
TINY TOON	250,00F
BATMAN RETURNS	250,00F
PRINCE VAILLANT	250,00F
SPIDERMAN 2	250,00F

ET TOUS LES AUTRES TITRES SUR
TON 3615 CONSOL PLUS.
COMPARE ET TU VERRAS!!

LES OCCASES

TOUTES LES CARTOUCHES
MOINS CHERES, LA PREUVE:

S-NES US	290,00F
MEGA DRIVE	259,00F
GAME BOY	139,00F
MASTER SYSTEM	99,00 F
GAME GEAR	159,00F
NES A PARTIR DE	140,00F

POUR LA LISTE COMPLETE DE TOUS
LES JEUX EASY!!! CONSULTE PAR
MINITEL NOTRE CATALOGUE. C'EST
D'ENFER!!!

Commander avec 3615 CONSOL PLUS

c'est l'occasion garantie 3 mois,
les frais de ports gratuits (économise!!!!),
la livraison en 48 heures (pourquoi attendre?),
l'assurance du meilleur prix et du choix,
tous les jeux d'imports...

Viens le découvrir et gagne des consoles!

CONSOL PLUS

rachète tes cartouches :

- Super Nes	200 F
- Famicom	
- Sup. Nintendo	150 F
- Mega Drive	

**ON PAYE
CASH !!!**

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex.

Nom-Prénom

Adresse

Code postal Ville.....tel.....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F.....Total		

Règlement: Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou

☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit

par Carte bleue expire _ / _

Tu peux commander aussi par Minitel sur le 3615 CONSOL PLUS.

Sur le 3615 CONSOL PLUS, tu
peux gagner chaque
semaine, des jeux, des
consoles, des pins, des T
shirt...en jouant au :

QUIZZ et au POKER.

Alors dépêche toi si tu veux
faire partie des prochains
gagnants !!!

3615 CONSOL PLUS... c'est le service D'ENFER !

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone de 9 à 12 heures : (16) 92-02-06-04

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER :

**Grand concours
de création graphique
A vos pinceaux,
à vos souris !**

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut
patronnage du
**MINISTÈRE DE L'EDUCATION
NATIONALE, de la CULTURE et L'INA,**
MICRO KID'S lance un grand concours de
création graphique, en collaboration avec
TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en
lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront
travailler sur tous supports, les «seniors» (à
partir de 16 ans) devront absolument propo-
ser des créations assistées par ordinateur.



LE DIMANCHE

SUR

**France
3**

**Créateurs,
Envoyez-nous
vos Fanzines.**

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collab

TILT
MICROLOISIRS

CONSOLES +

UR FRANCE 3 CONSOLES + 3

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



Tout
sur l'actualité
consoles et micros, des
reportages, des interviews,
ainsi que le match des cham-
pions, le fanzine de la semaine,
des démos, et les mascottes sélec-
tionnées pour le grand concours de
création graphique. Vous y retrou-
verez les plus célèbres program-
meurs, graphistes, scénaristes et
journalistes de l'univers !



Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S,
renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia,
75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code postal : Ville : ☎

Machine :

oration avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



MICROMANIA

De bien belles images ce mois-ci dans la rubrique Arcade. Si vous aimez les beat-them all, Arabian Fight et le tout dernier Capcom, Warriors of Fate, vont vous enthousiasmer! Autre grande nouvelle: R-Type Leo, la suite du légendaire R-Type, est disponible en salle d'arcade. Quant aux sportifs, ils ne sont pas oubliés: rien de tel qu'une partie de squash pour rester en forme.

EDITEUR
CAPCOM

WARRIORS OF FATE

PRIX
12 000 F HT



Il va falloir batailler pour venir à bout de ce géant. Mieux vaut être accompagné d'un solide complice... pour garder ses arrières!



Les bras levés, c'est la victoire! Pourtant, l'aventure est loin d'être finie, et long est le chemin qui mène à la victoire. Pas le temps de se reposer, il y a de nombreux champs de bataille à nettoyer.

La compagnie Capcom est sans conteste l'un des leaders des jeux vidéo actuellement. Elle signe avec Warriors of Fate un beat-them-all classique mais néanmoins doté d'une réalisation soignée. Très proche de Dynasty War, Warriors of Fate permet à quatre joueurs de jouer simultanément. Bien qu'il soit possible de se frapper entre amis, il vaut mieux rester unis dans l'adversité car le nombre imposant d'adversaires risque de vous poser quelques problèmes. Pour participer à cette aventure dans la Chine médiévale, vous avez le choix entre cinq personnages. Les plus fins choisiront le vieillard armé de son arc, très efficace à distance. Quant aux autres, ils préféreront sûrement un bon guerrier à l'épée aiguisée. Le plaisir de jouer est au rendez-vous, les programmeurs ayant su régler la fréquence et l'intensité des combats de

manière à garder le joueur en haleine. Deux boutons sont utilisés et les personnages disposent d'une barre d'énergie qui symbolise leur force vitale. Ils ont chacun un coup spécial, très efficace, qui varie en fonction de la situation: moulinets, charge héroïque, etc. En ce qui concerne la gestion des coups, Warriors of Fate reste très classique, ceux qui ont déjà joué à knights of The Round ou Hook ne seront pas dépayés. Cependant, sa réalisation technique en fait un beat-them-all de qualité. Les graphismes sont particulièrement réussis et certains effets spéciaux (comme la transparence de l'eau) viennent renforcer l'ambiance très "dessin animé" qui règne dans Warriors of Fate. Bien qu'il soit facile de le terminer avec des crédits infinis, Warriors of Fate fait partie de ces jeux auxquels on s'attache pendant longtemps, très longtemps.



L'effet de transparence de l'eau est réussi. C'est ce genre de petit détail technique qui rend Warriors of Fate si attrayant.



Voici un bel exemple de coordination et de tactique guerrière. Chacun garde le flanc de l'autre, c'est le seul moyen de s'en sortir quand on est deux face à l'adversaire.



Il est possible de chevaucher un destrier de combat abandonné que l'on appelle au moyen d'un gong magique. C'est amusant de charger à grands coups de sabots.

Quel marteau! Un coup de cet engin et vous vous retrouvez écrasé. Mieux vaut s'occuper de cet énergumène à distance, à l'aide de quelques flèches.





Vous avez le choix entre cinq personnages. La plupart sont des guerriers redoutables qui excellent dans le corps à corps. Avec ce genre de gaillard, une seule tactique: rentrer dans le tas.



Warriors of Fate est un beat-them-all classique et bien réalisé. Rien de novateur mais une maîtrise technique exemplaire qui apporte aux joueurs un plaisir sans cesse renouvelé.

SQUASH

EDITEUR
GAELCO

PRIX
8 000 F HT



Vous avez le choix entre huit joueurs, chacun ayant ses qualités et ses faiblesses.

Un jeu de Squash en borne d'arcade, voilà qui est peu courant. On est loin des jeux destructeurs. Ici, il faut gentiment taper sur une balle et non sur son adversaire. La société Gaelco, à qui l'on doit déjà Thunder Hoop, n'a pas fini de nous étonner. Si, parmi vous, se trouvent des amateurs de squash, ce jeu leur est dédié. Il faut vraiment être un fana de ce sport pour trouver un véritable intérêt à ce jeu. Les autres ris-

quent fort d'être déçus par cette simulation sportive. D'emblée, les graphismes simples font grincer des dents. On a du mal à en croire ses yeux. Quant au jeu en lui-même, ce n'est guère mieux. Soit je n'ai rien compris aux finesses du squash, soit le jeu n'arrive pas à les retranscrire fidèlement. Il y a, bien sûr, l'option deux joueurs, qui est censée relancer perpétuellement l'intérêt du jeu. Reste à vérifier que la réalité rejoint la théorie.



Certes, on ne pouvait pas demander aux graphismes de changer d'une partie à l'autre. Tant qu'à faire, ils auraient pu être de meilleure qualité.



Bien qu'ils soient réalistes, les graphismes n'en restent pas moins sommaires, trop même pour être dignes d'intérêt. Un des principaux défauts de ce jeu.



Pour élaborer des tactiques vraiment efficaces, mieux vaut pratiquer déjà ce sport dans la réalité.



C'est la victoire, l'occasion de voir l'une des rares animations sympathiques de ce jeu.

EDITEUR
IREM

R-TYPE LEO

PRIX
10 000 F HT



Cet alien ne vous rappelle rien ? Pas de panique, quelques tirs bien placés et il explosera en silence dans l'espace. Le premier niveau de R-Type Leo annonce la couleur : action non stop.



Le troisième niveau est splendide mais ne vous laissez pas abuser par les décors. C'est beau, certes, et néanmoins mortel. La moindre erreur et c'est le crash dans les abîmes de cette planète magnifique.



Le système de défense est particulièrement impressionnant dans ce désert. Voilà une bonne occasion de lâcher les drones auxiliaires pour nettoyer la place.

R-Type est un jeu légendaire connu par tout joueur digne de ce nom. Sorti il y a quelques années en salle d'arcade puis adapté avec plus ou moins de succès sur console (Super Nintendo), c'est à plus d'un titre un précurseur en matière de shoot-them-up à scrolling horizontal. Souvent copié, rarement égalé, le système d'armement reste encore actuellement parmi les plus originaux. C'est donc avec beaucoup d'impatience que j'attendais, plein d'espoir, la suite de ce jeu culte concocté par Irem. R-Type Leo ne m'a pas déçu, loin de là. C'est un shoot-them-up de toute beauté, même s'il est loin d'égaliser son prédécesseur en matière d'originalité. Fini le système de tir à puissance variable, R-Type Leo reprend le principe du premier jeu de tir du même nom mais dans le sens inverse. Cela semble nébuleux mais l'explication est simple. Plutôt qu'accumuler la puissance et produire

un tir destructeur, le vaisseau dispose de deux drones auxiliaires qu'il peut lâcher sur ses adversaires. Dans ce cas, ces drones se dirigent automatiquement sur les ennemis, perdant de l'énergie (symbolisée par la barre au bas de l'écran) au fur et à mesure qu'ils s'éloignent de votre vaisseau. C'est donc à vous de savoir utiliser les drones à bon escient, de manière offensive ou défensive. D'autre part, il existe trois genres de tirs différents, avec plusieurs niveaux de puissance. La principale innovation par rapport à R-Type concerne le mode deux joueurs. Il apporte vraiment une nouvelle dimension à ce jeu, même si, parfois, il est difficile de reconnaître son vaisseau dans le feu du combat. En conclusion, R-Type Leo se révèle un excellent jeu de tir, peut-être un peu trop dur car les cinq niveaux, de toute beauté, donneront du fil à retordre même aux plus expérimentés des joueurs.



Les boss dans R-Type Leo n'ont pas beaucoup changé par rapport à R-Type : toujours aussi beaux, toujours aussi impressionnants, toujours aussi meurtriers !



Dans ce niveau, les parois rocheuses s'élèvent et s'abaissent aléatoirement. A vous de trouver le bon passage... et au bon moment !



Reliés par un faisceau énergétique, ces deux vaisseaux sont capables de délivrer des tirs d'une puissance incroyable. Parfois, il faut savoir se faire tout petit et frapper au bon moment.



Ce piège ne vous rappelle rien ? Les connaisseurs retrouveront dans R-Type Leo quelques petits clins d'œil à son prédécesseur.

ARABIAN FIGHT

EDITEUR
SEGA

PRIX
6 000 F HT



L'ennemi qui surgit en avant-plan est d'une taille surprenante. L'effet de profondeur est saisissant de réalisme.

Si les contes des "Mille et Une Nuits" vous ont toujours fasciné, Arabian Fight va vous enthousiasmer. Vous allez pouvoir jouer, entre autres, le rôle de Sinbad dans la plus musclée de ses aventures. Génies maléfiques, momies et pirates fantômes, vous allez devoir affronter les pires dangers pour secourir la princesse de vos rêves. D'emblée, Arabian Fight se démarque des autres beat-them-all. Déjà, il se joue sur une zone de jeu en trois dimensions, ce qui apporte plus de réalisme. Lorsque les personnages se dirigent en arrière ou au premier plan, leur taille augmente ou diminue en conséquence grâce à des zooms du plus bel effet. De même, les ennemis apparaissent parfois en crevant carrément l'écran, comme dans les dessins animés. Le résultat est remar-

quable. Même si les couleurs sont un peu fades et les graphismes parfois grossiers, les parties sont très vivantes et mouvementées. Si certains peuvent ne pas accrocher du tout à l'ambiance qui règne dans Arabian Fight, avec ses flammes et ses tempêtes de sable, il faut admettre que ce jeu de combat tranche nettement sur le reste de la production par son originalité. L'utilisation de la magie donne lieu à des animations dignes des dessins animés, impression qui revient d'ailleurs tout au long du jeu. Bien que les combats ne soient ni très précis, ni très élaborés, Arabian Fight a le mérite de se démarquer nettement de ses concurrents. Espérons que Sega sortira un jour un jeu du même acabit mais avec, par exemple, les superbes graphismes de Golden Axe II.



Voilà ce qui arrive quand on énerve une princesse dotée de pouvoirs magiques. Cette séquence animée est digne d'un véritable cartoon.



Ces génies n'ont pas l'air de vouloir rentrer dans leurs bouteilles. Il va falloir les aider à regagner leur "sweet home", de gré ou de force !



Quand la situation semble désespérée, il faut utiliser ses pouvoirs magiques. Les effets sont garantis par l'Amicale des gentils magiciens.



Sinbad l'invincible s'excite : ses ennemis effectuent des vols planés dans tous les sens. Ils réfléchiront avant de s'attaquer à nouveau à ce héros pur et dur.

MASTER SYSTEM



GP Rider
Predator II
Wonder Boy V

(Sega)
(Arena)
(Sega)

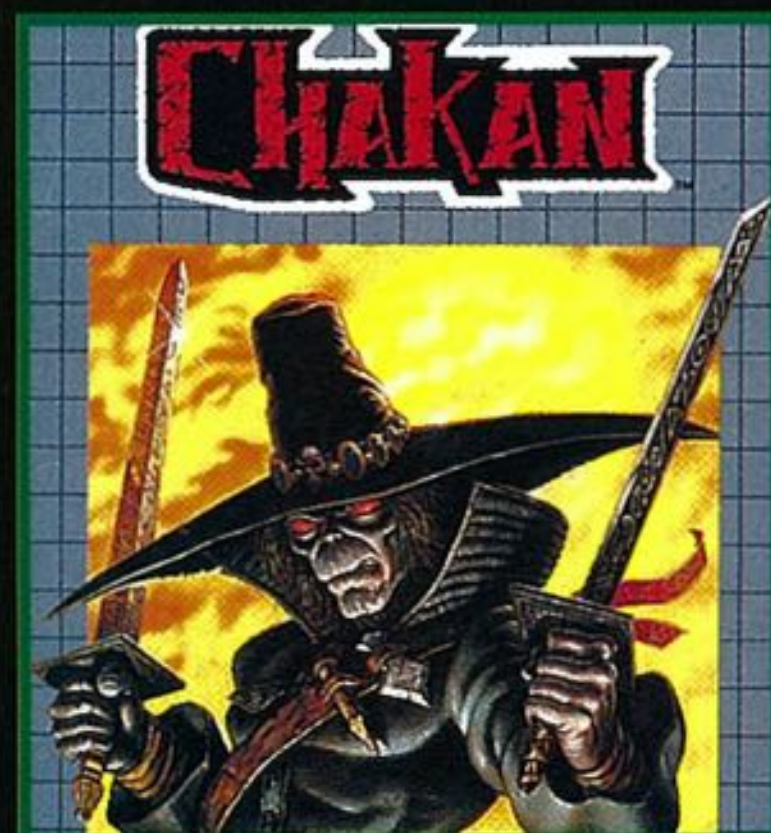
LYNX



Joust
Dynolymphics
Power Factor

(Atari)
(Atari)
(Atari)

GAME GEAR



Holyfield Boxing
Indiana Jones
Simpsons
Terminator
Chakan

(Acclaim)
(US Gold)
(Acclaim)
(Virgin)
(Sega)

C+ 16: 69%

GAME BOY



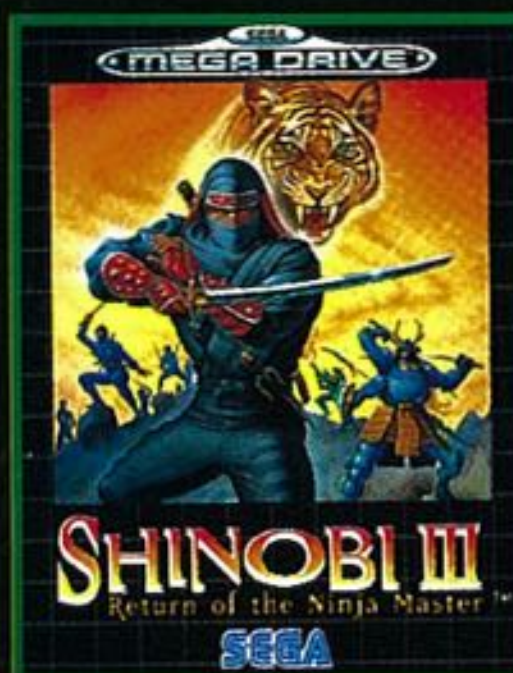
Castlevania 2
Centipède
Track & Field
BC Kid
Nemesis 2

(Konami)
(Accolade)
(Konami)
(Hudson)
(Konami)

C+ 11: 82%

C+ 3: 92%

MEGADRIE



Atomic Runner
Ex-Mutants
Ninja Gaiden
Megalomania
PGA Tour Golf II
Road Rash II
Rolling Thunder II
Side Pocket
Shinobi III

(Data East)
(Sega)
(Sega)
(Virgin)
(E. A.)
(E. A.)
(Sega)
(Data East)
(Sega)

C+ 13: 79%
C+ 17: 85%
C+ 17: 65%

C+ 17: 94%
C+ 5: 90% MDJ
C+ 14: 90%

NES

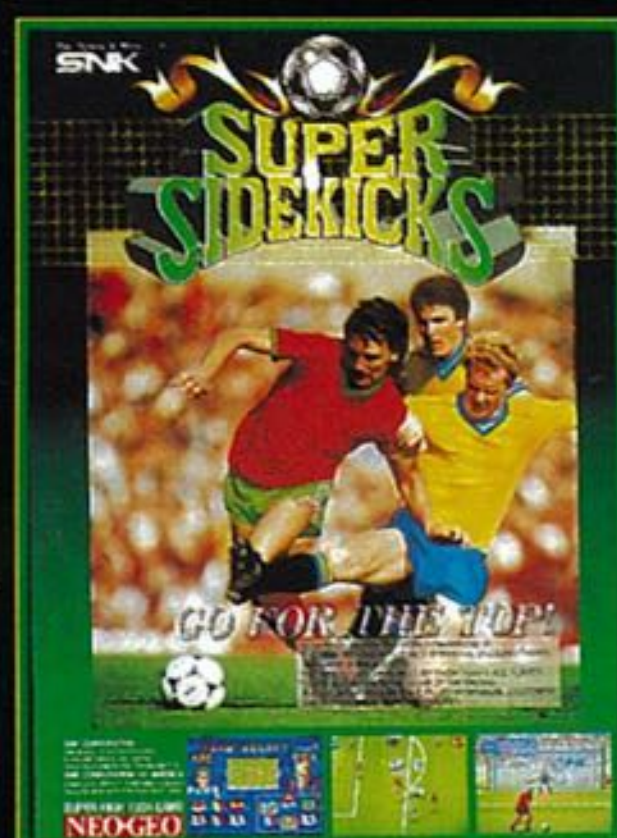


Bucky O'hare
Castlevania 3
Félix le chat
F15 Strike Eagle
Monster in my Pocket
Prince of Persia

(Konami)
(Konami)
(Hudson)
(Microprose)
(Konami)
(Mindscape)

C+ 8: 60%

LES DE FEVRIER



Super Side kick

(SNK)

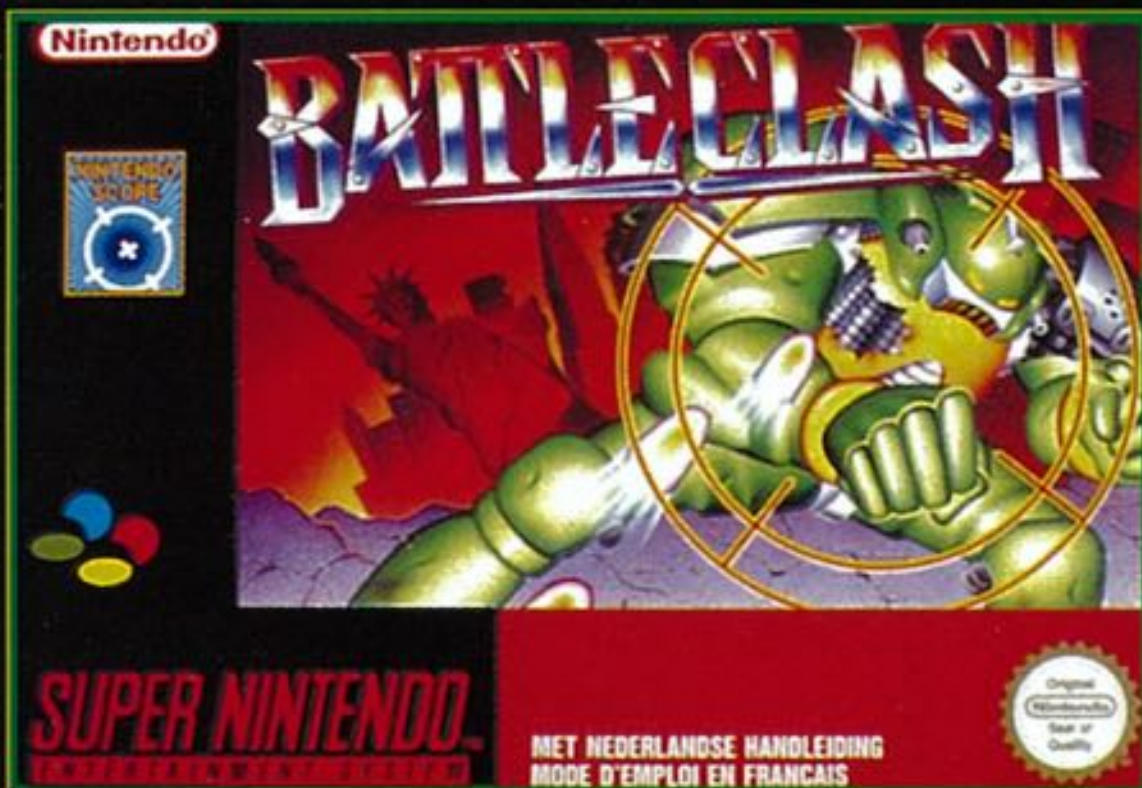
NEO GEO



Cotton
Crest of Wolf
Jim Power
Gradius 2
F1 Circus 93

(Hudson)
(Hudson)
(Micro World)
(Konami)
(Nichibutsu)

PCE CD-ROM



Mario Paint
Prince of Persia
Road Runner
Battle Clash
Spiderman & The X-Men (LJN)
Super Swiv

(Nintendo)
(Masaya)
(Sunsoft)
(Nintendo)
(Coconuts)

C+ 12: 95% SFC
C+ 16: 87% SFC
C+ 17: 89% SNES
C+ 16: 83% SFC

SUPER NINTENDO



TOP GAMES

44 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 48.05.48.23
METRO
REPUBLIQUE

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H30

SUPER FAMICOM NEUF

SUPER FAMICOM	1290 F
CABLE PERITEL	190 F
ADAPT. UNIVERSEL	90 F
JOY INFRAROUGE	390 F
DYNA - 1	140 F
CASTLEVANIA IV	250 F
LEMMINGS	250 F
SOULBLADER	250 F
ACTRAISER	250 F
GHOUL AND GHOST	290 F
AERA 88	290 F
DINOSAUR WARS	350 F
WINGS II	350 F
PRINCE OF PERSIA	390 F
SUPER PANG	390 F
CONTRA IV	390 F
PARODIUS	450 F
TORTUES NINJA IV	450 F
AXELAY	450 F
SONIC BLASTMAN	450 F
OUTER WORLD	450 F
AMAZING TENNIS	450 F
TINY TOON	450 F
JOE AND MAC 2	490 F
VALKEN	490 F
STAR WARS	490 F
MARIO KART	490 F
MICKEY'S QUEST	490 F
FATAL FURY	490 F
VOLLEY BALL II	490 F
KING OF RALLY	490 F
KIKIKATAI	490 F
RANMA 1/2	490 F
RANMA 1/2 N°2	490 F
TETRIS 2	490 F
RUSHING BEAT 2	490 F
HUMAN GP	540 F
BURAI	540 F
USHIO AND TORA	540 F
MAKENDO	540 F

MEGADRIVE JAP. NEUF

MEGADRIVE	790 F
CABLE PERITEL	190 F
ADAPTATEUR	90 F
PRO 3	120 F
ALIEN STORM	190 F
FI CIRCUS	190 F
FANTASIA	190 F
KID CHAMELEON	190 F
SONIC	190 F
STREET OF RAGE	190 F
TOKI	190 F
WONDERBOY V	190 F
QUACKSHOT	190 F
GOLDEN AXE II	190 F
HELL FIRE	190 F
WANI WANI	190 F
OLYMPIC GOLD	190 F
STRIDER	190 F
MONACO GP	190 F
SHINOBI	190 F
TOM JAM AND EARL	190 F
TURBO OUT RUN	190 F
MONACO GP 2	290 F
GREEN DOG	290 F
TAZMANIA	340 F
MICKEY II	340 F
CHIKI CHIKI BOY	340 F
SONIC 2	340 F
BATMAN RETURNS	390 F
THUNDER FORCE IV	390 F
LAND STALKER	390 F
STREET OF RAGE II	390 F

NEO GEO NEUF

NEO GEO	1990 F
NEO GEO + 1 JEU	2450 F
JOYSTICK NEO GEO	390 F
MEMORY CARD	190 F
ALPHA MISSION II	690 F
BASEBALL 2020	690 F
BURNING FIGHT	690 F
FATAL FURY	990 F
BASEBALL STAR 2	1290 F
NINJA COMMANDO	1290 F
LAST RESORT	1290 F
ART OF FIGHTING	1390 F
VIEW POINT	1490 F
FATAL FURY II	TEL

* nouvelle console arcade system *

AVEC CARTES JAMMA EN DEMO
ECHANGEZ VOS JEUX A PARTIR DE 50 FR
REPRISE DE VOS JEUX ET CONSOLES

TOP GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL 48.05.48.23.

BON DE COMMANDE	DESIGNATION	QT	PRIX
NOM :			
ADRESSE :			
TELEPHONE :			
CODE POSTAL :			
REGLEMENT :	VILLE :		
<input type="radio"/> CHEQUE	SIGNATURE :		
	<input type="radio"/> CARTE BLEU N°		
	FRAIS DE PORT :	+ 30 F	
	TOTAL		

C+ 17



Salut à tous! Hips!
Il y a un magasin dans lequel je ne remettrai plus les pieds. Attendez, je vais vous raconter la petite histoire qui m'est arrivée. Comme vous le savez (je l'ai assez répété), je viens de déménager. Et, comme de bien entendu, j'ai eu besoin de m'acheter des meubles, dont un lit — je suis un nain, donc je dors beaucoup. Je me rends donc dans un magasin avec un ami troll (ne lui dites pas, il se prend pour un elfe!), où un vendeur très sympa me montre des lits. Je les regarde, les essaie, et en trouve un qui me sied. Je vais donc voir le vendeur et lui montre ma trouvaille. Il me regarde d'un drôle d'air, puis se dirige vers la console d'ordinateur (c'est beau, l'informatique). Jusque-là, tout va bien. Sauf que, au moment de régler les modalités de livraison, il prend son téléphone, et annonce au service correspondant: "Un lit pour enfant!" Imaginez un peu: moi, tout rouge, et le troll-qui-se-prend-pour-un-elfe plié de rire (il en est presque tombé par terre)! Quelle insulte! JE NE SUIS PAS UN ENFANT, JE SUIS UN NAIN LIBRE! En plus, ce devait être un vendeur sportif, car j'ai eu beau courir, je n'ai pas réussi à lui mordre les mollets. Bon, tout ça pour vous dire que j'ai un superbe lit, juste à ma taille, et que le premier qui fait une réflexion, je le mange tout cru. Non mais, des fois! Pour en revenir au courrier, vous avez pu voir qu'une des pages se présente de façon originale, sous forme de questions-réponses. On choisit, moi et le Killer (je le trouve plutôt sympa, finalement), les questions qui reviennent tout le temps dans le courrier pour éviter que vous nous les posiez

cinquante fois. Ce sera une sorte d'encyclopédie. Dites-nous ce que vous en pensez. Bon, je vous laisse. A tous ceux qui ne m'ont pas envoyé de dessin de maison (tous, quoi), c'est trop tard. D'ailleurs, je suis assez vexé que vous n'ayez pas pensé à moi. Je boude, na!

Wieklen le nain
(c'est vrai, quoi!)

P.S.: Je ne sais pas si c'est à cause des fêtes ou s'il a pris un coup sur la tête, mais Robby n'arrête pas de sortir des blagues débiles ces temps-ci... du genre... Heu, non, je ne peux pas en citer ici, elles sont vraiment trop débiles...

MICROSCOPIQUE?

Salut à toi, Wieklen, le nain le plus microscopique de toute la galaxie! J'ai quelques petites questions à te poser:

- 1) Quelles études faut-il faire pour devenir testeur de jeux vidéo, ou journaliste dans un mag' comme le tien (qui est hyper-super-etc. [NDW] génial), sachant que je suis en troisième? A ton avis, ce métier a-t-il de l'avenir? (J'espère que oui, car sinon je suis dans la...)
- 2) J'ai entendu parler d'un projet Indiana Jones and the Fate of Atlantis sur Super Famicom. Qu'en est-il?
- 3) Dragon Ball Z sortira-t-il sur Super NES et sur Super Famicom prochainement?

Cédric, le dingue de jeux

Microscopique? Mais non, pas tant que ça. D'abord, pour un nain, je suis grand. Et puis, tu sais, un nain, ce n'est pas petit au point de pouvoir être qualifié de "microscopique". Non, je t'assure. Pas si microscopique que ça.

- 1) Quelles études? Oh, mais celles

que tu veux! En fait, il faut savoir écrire correctement en français, aimer jouer et savoir trouver et expliquer quels sont les points importants d'un jeu (idem pour les autres sujets que nous pouvons être amenés à traiter). Si, pour devenir journaliste "tout court" (non, ce n'est pas un jeu de mots sur ma taille), il est plutôt conseillé de suivre une filière littéraire, dans le domaine micro-ludique une filière mathématique est aussi très bien adaptée. En fait, l'important, c'est d'avoir un esprit critique et de pouvoir faire la synthèse d'informations diverses. Et, plus que tout, il faut aimer jouer et aimer écrire. Comme pour tous les métiers, on le fait bien quand on aime ça!

2) S'il s'agit de la version "arcade", laisse tomber, elle n'est franchement pas géniale...

3) Dragon Ball Z est déjà disponible depuis pas mal de temps sur Super Famicom (renseigne-toi dans les boutiques spécialisées), mais il n'est pas annoncé pour l'instant sur Super Nintendo et, à mon avis, nous ne ratons rien.

Wieklen, journaliste et (grand) nain

HEU...

/.../ [Et hop, encore une intro incompréhensible sucrée... NDW]

Attention, je commence:

- 1) Il me fait bien marrer, l'autre zigue, là, le Casimir (voir C+ n°15, NDW). Si tous ceux qui répondaient à un test pouvaient devenir journalistes, BHL [Bernard-Henry Levy, NDW] écrirait des pièces de théâtre. Quoi? C'est déjà arrivé?! Pitié, changez-moi de monde! Il y a un truc nécessaire, c'est d'avoir un style.
- 2) Franchement, moi et ma famille, nous avons été choqués par la présentation de Street Fighter II sur Combo AV. Entre SF II à 1 490 F dans cette version et SF II version arcade à 7 750 F, je n'hésite pas!
- 3) Pourquoi faites-vous une rubrique Killer nulle, digne d'un fanzine (voire même d'Arthur, s'il savait écrire), alors qu'un test "sourire à froid" comme celui de Trivial Pursuit sur SMS (C+ n° 14) est bien plus destructeur (et drôle!)?
- 4) Robby saurait-il si Amstrad 100% existe toujours; je ne le trouve plus en kiosque. Joue-t-il toujours à Pirates?
- 5) Pourquoi les scénarios de votre concours étaient-ils si nuls? Hyper originale, l'idée du Japonais à Paris! (Je sais, je n'en ai pas envoyé, mais j'en ai un si vous le désirez). De bien meilleurs ont été présentés à Micro Kids.
- 6) Pourquoi un dessin animé japonais qui dure trente minutes n'en dure-t-il plus que vingt en France?
- 7) Quelqu'un joue-t-il au Blood Ball à C+?

Komama "Ryu" Goho D, n° 7

et mutileur en chef de l'équipe 289 de la FFBB [Fédération française de Blood Ball, NDW]

Mille excuses pour avoir sucré ton intro, mais après l'avoir relue une douzaine de fois, je n'y avais toujours rien compris...

1) C'est vrai, le "style" (entre guillemets et sans majuscule) est important. Mais c'est quelque chose qui s'acquiert généralement sur le tas, en écrivant. C'est un peu une façon pour le journaliste de transcrire sa personnalité sur le papier. Evidemment, certains n'auraient pas grand-chose à transcrire. Mais, de toute façon, il y a moult astuces pour donner vie à un texte, astuces que l'on n'apprend qu'avec l'expérience.

Je n'ai jamais lu BHL. C'est si nul que ça ?

2) Heu... Seul problème, la version Combo AV EST LA VERSION D'ARCADE, la vraie de vraie, mais sans la boîte ! Si tu ouvres une borne d'arcade, tu trouveras dedans une carte Jamma, la même que celle utilisée dans la Combo. Excuse-nous, sans doute n'avons-nous pas été assez clairs à ce sujet.

3) Bon, arrêtons de tirer sur le Killer. En fait, quand ce charmant garçon (c'est pas sa faute, il est né comme ça, et puis d'ailleurs il ne faut pas se moquer des handicapés) est arrivé, on lui a dit : "Mon p'tit gars, faut casser tout ce qui est nul, mais surtout commence doucement, que les lecteurs s'habituent." Le fait est que son premier essai était plus que doux, et nous (surtout moi, je dois bien l'avouer) l'avons vanné à ce sujet.

Mais, depuis, il semble avoir compris ce qu'on lui demande (il est un peu lent à la détente). Je crois que c'est surtout quand je lui ai proposé d'aller faire des romans-photos dans un canard pour midinettes que je l'ai vexé... C'est ça la presse, coco !

4) Le magazine Amstrad 100% existe toujours sous une forme trimestrielle et Robby attend l'éventuelle sortie de Pirates (de Microprose) sur Super Nintendo pour y rejouer.

5) Oh, l'autre ! Non, mais des fois, tu n'as qu'à l'envoyer, ton scénario, qu'on rigole un coup ! Primo, Un Japonais à Paris repose sur une idée originale. Secundo, ce scénario était bien écrit, précis et intéressant. Ce n'est pas pour rien que Philips a décidé d'en faire un jeu sur CD-I !

6) Au hasard : parce qu'il a été coupé ? Sans doute la Censure (avec un gros C sale et malodorant) est-elle passée par là. A moins, tout simplement, qu'il n'ait été coupé pour des raisons de plage horaire. Il m'est difficile d'être plus précis si tu ne me dis pas de quel dessin animé il s'agit...

7) Je sais que Robby y a joué, mais il est maintenant accaparé par Formule Dé [l'excellent jeu de plateau sur la F1 de Ludodéire, NDROBBY].

C'est le seul, à ma connaissance, à connaître Blood Ball à la rédaction.

Wieklen "grand nain", n° 6 et casseur de troils en chef à l'AADD !

MEGA CD : LES JAPS ET LES AUTRES...

Salut Wieklen, ça roule comme tu veux ? A part que, depuis un moment, j'ai une question-machin [quand on veut faire des mots à rallonge, on écrit bien, SVP ! NDW], comme m'a dit le toubib. Il m'a dit aussi que la seule manière pour moi de guérir, c'est d'écrire à Wieklen.

1) Je possède une MD japonaise. Et je désire me procurer un Mega CD (vu l'annonce de SF II et de Final Fight). Est-ce qu'il y aura un MCD pour la console française, un pour la japonaise, etc. ?

Si oui, penses-tu que le MCD de la française sera compatible avec la japonaise ? Sinon, est-ce que je pourrai me procurer un MCD adapté à ma console en France ? Et les jeux, ils seront compatibles, oui ou non ?

2) Est-ce que les jeux sur CD seront moins chers que ceux sur cartouche ?

Le malade imaginaire

Ça pulse, comme dirait Doguy ! Bon, une petite remarque en passant : un peu d'humour n'a jamais fait de mal, mais si vous écrivez avec les pieds des mots aussi compliqués, je n'ai aucune chance de pouvoir les lire... Donc, vous pouvez écrire mal partout sauf dans les longs-mots-compliqués-à-rallonge (et faites comme moi, mettez des traits d'union, c'est plus clair).

1) Il y aura de toute façon un MCD par machine. La grande question est de savoir s'ils seront compatibles. Si, en pratique, on n'en sait rien (Sega annonce que non, mais...), je pense que, en fait, ils le seront parfaitement.

La prise utilisée sur les différents modèles est la même, et je doute que Sega se soit donné la peine de créer trois modèles de Mega CD, les espérances de vente étant de toute façon limitées. Idem pour les jeux : presser un CD coûte plus cher que changer une puce, et, a priori, les jeux seront compatibles avec les trois lecteurs.

Maintenant, c'est de la prospective-fiction, donc attends de les voir arriver sur le marché et de les essayer (ou attends que NOUS les essayions) avant de te ruer dessus. A ce propos, Sega France avait initialement annoncé la sortie du Mega CD dans nos contrées pour Noël, mais on devrait désormais le voir arriver dans quelques mois (en septembre, je pense).

2) S'il est vrai que, en théorie, les

jeux sur CD devraient être moins chers que les jeux sur cartouche (coût de fabrication moindre), en pratique, il n'en est rien. Plusieurs explications sont possibles : développer un CD (600 Mo !) dure longtemps et coûte cher. Mais, au vu des productions actuelles sur Mega CD, ce n'est pas un très bon argument. Ou alors, le petit nombre de ventes nécessite peut-être des prix élevés pour compenser. Sauf que cela limite directement la diffusion. A mon avis c'est surtout dû à la nouveauté du support. Je pense que quelques mois après la sortie du lecteur de CD tant attendu, les prix baisseront assez rapidement.

Wieklen qui roule n'amasse pas mousse...

BLA-BLA

Salut Wieklen !

Je t'épargne le bla-bla habituel et passe directement aux questions et suggestions :

1) Les productions SNES vont-elles baisser avec l'arrivée du CD-Rom Nintendo, comme pour la PC Engine ?

2) Pouvez-vous consacrer plus de pages à la rubrique du Killer, qui est grandiose ? Ne me dites pas que vous manquez de place, il y a 47 pages de pub dans le numéro de novembre !

3) Comment s'appelle le renard de Sonic 2 ? Vous dites qu'il s'appelle Kitsumé, mais sur vos photos, sur son indicateur de vies, il y a marqué "Sonic x3", comme pour le premier joueur. Dans un autre canard, ils l'appellent Tails, et sur leurs photos, c'est marqué Miles ! Alors, quel est son vrai nom ?

4) Pourquoi n'y a-t-il pas de poster dans chaque numéro ? Même s'il est petit, c'est déjà bien.

5) La PC Engine et la SGX sont-elles des 8 ou des 16 bits ?

6) Pourquoi les jeux de réflexion ont-ils de meilleures notes ? Je suis pourtant sûr que tu préfères SF II à Lemmings !

Juju

Oui, OK, c'est vrai que les compliments, ça sert à rien, sauf à faire plaisir à un pauvre nain en bavardant avec lui, c'est sans intérêt... Je passe donc à tes questions.

1) Je ne pense pas. A moins que les jeux sur CD soient vraiment géniaux, les cartouches ont encore de belles heures devant elles.

2) Ça va pas, non, de dire des choses

pareilles ? Déjà qu'il n'en peut plus de passer dans Consoles+, on va pas lui en rajouter ! Si on fait ça, il va nous péter un boulon !

3) Le nom officiel et définitif en Europe du nouvel ami de Sonic est Tails.

4) C'est un problème de temps et d'argent. De temps, parce que organiser un poster nécessite des démarches auprès des éditeurs, et d'argent parce que cela coûte cher, et lorsque nous offrons déjà une cassette vidéo ou un pin's, il nous est difficile de mettre AUSSI un poster...

5) Le cœur de la PC Engine est un microprocesseur 8 bits, celui de la Super Grafx un 8/16 bits.

6) En fait, si j'avais eu à tester Lemmings, je lui aurais mis quelques points en moins. Ce qui ne l'empêche pas d'être un très bon jeu. Banana l'a trouvé génial, il lui a donné une (très) bonne note. C'est son droit, non ?

MAIS NON !

J'aimerais te poser une question indiscrete : tu dis que tu préfères la Megadrive, mais, en fait, tu aimes bien la SFC, et même beaucoup. La preuve : tu parles souvent de tes neveux auxquels tu as offert une SFC, et pas une Megadrive.



COURRIER

D'accord, la MD, ils l'avaient peut-être déjà, mais quand même. Avoue tout: tu ne jouerais pas le rôle de calmer les esprits en ce qui concerne la lutte SFC/Megadrive? Soyons honnête et pas hypocrite. Moi, je possède les deux machines. C'est vrai, j'aime bien la MD, qui est une bonne console avec de bons jeux, mais je reconnais tout de même que, maintenant, je préfère la SFC. Et désormais, avec le Mega CD, la Megadrive va tout de même reprendre un second souffle, mais, de toute façon, sa palette de couleurs est trop pauvre. Au fait, au sujet du sondage pour gagner l'abonnement, pourrais-tu me tirer au sort? Et pour l'abonnement, ne serait-il pas possible de payer avec des billets, parce que mômman, eh ben, elle veut pas m'abonner. Même qu'elle ne sait pas que j'ai acheté une MD et une SFC, et que je joue en cachette depuis un an. Na!

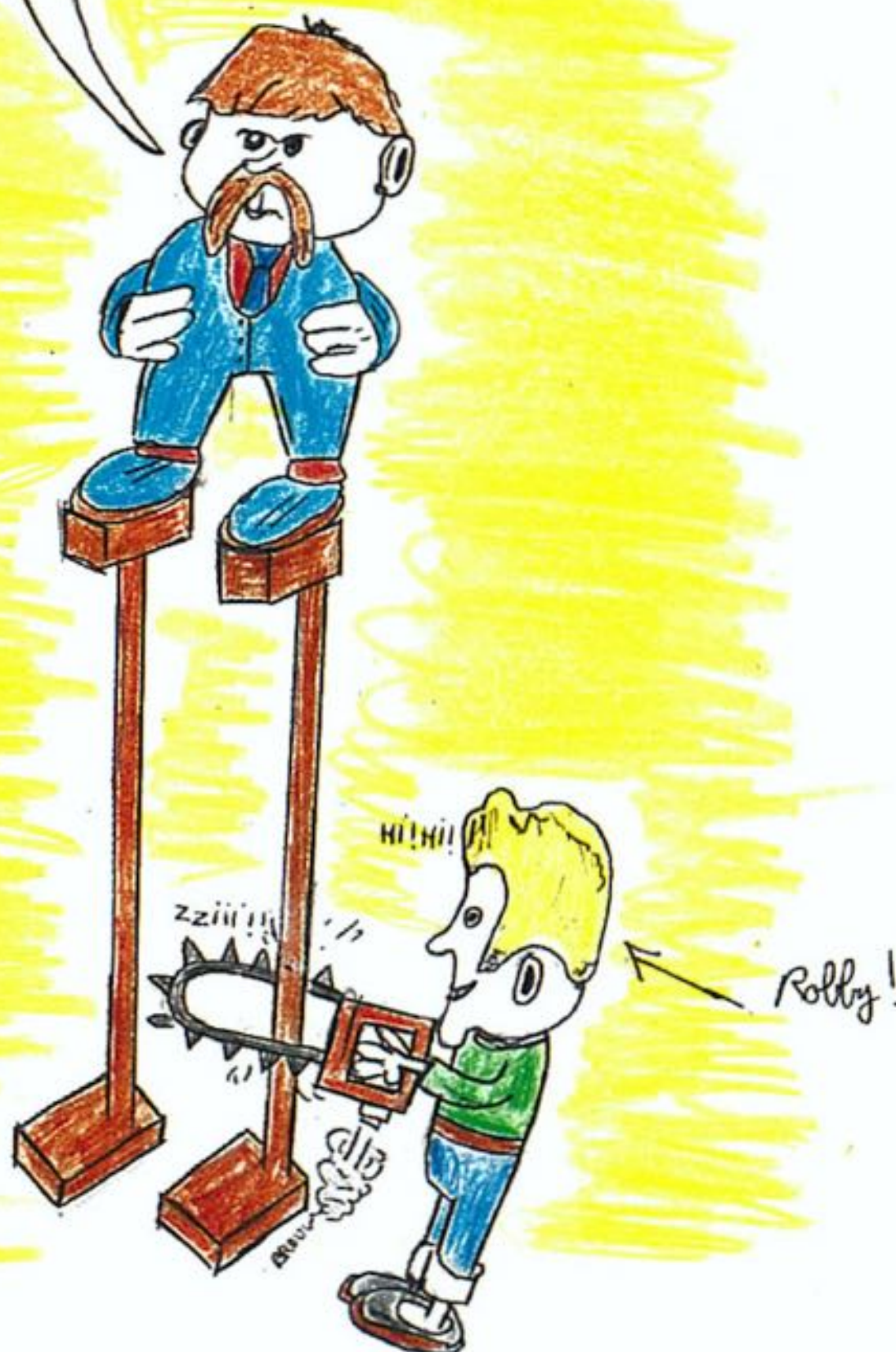
Au fait, je voudrais te poser une question sur les méga-octets et les méga-bytes, car le doute subsiste en moi:

dans un Joypad (eh oui, j'achète aussi Joypad; pour moi, Consoles+ et Joypad sont les meilleurs magazines), dans le courrier, il est dit que World Heroes fait environ 9 Mo, alors que sur la boîte il est marqué "plus de 80 mégabytes". Cela voudrait dire que mon SF II fait seulement 2 Mo? Avant, je jouais sur PC, et je peux dire qu'un jeu de 2 Mo, c'est pas beaucoup. Pourtant, un copain m'a dit: "1 méga-octet = 1 mégabyte, et, en revanche, 1 octet = 8 bits, et bit = byte." C'est aussi l'avis de Science et Vie n° 903 de ce mois, p. 140. Réponds-moi s'il te plaît, car je veux une bonne fois pour toutes éclaircir ce mystère.

Dernière question: est-ce que tu es seul pour lire le courrier que tu reçois? Ce serait bien si Consoles+ engageait encore du personnel pour répondre personnellement à chaque lettre. Ce serait bien si on avait un correspondant spécialisé dans les jeux vidéo avec lequel correspondre.

Laurent

JE VAIS CHEZ LE GRAND PATRON POUR UNE AUGMENTATION. JE VEUX ÊTRE À LA HAUTEUR!



Que voilà des questions pertinentes, mon cher Laurent! J'ai presque envie de te le faire gagner, cet abonnement. Mais, bien sûr, ce n'est pas possible. Ce ne serait pas juste vis-à-vis des autres lecteurs...

J'aime bien SF II et Zelda, Super Mario Kart et quelques autres jeux. J'aime bien Sonic 1 et 2 (ça y est, j'ai enfin pu l'essayer: il est super!), Mickey, Thunderforce III, Shining in the Darkness, D&D et quelques autres jeux. Et, en fait, les consoles qui supportent ces jeux m'indiffèrent totalement. Je constate que, pour l'instant, je trouve plus de jeux à mon goût sur MD. C'est tout.

Pour ce qui est de l'abonnement, pas question d'accepter un paiement en liquide. C'est justement pour éviter ce genre de problème... Et c'est pas bien de jouer en cachette sans le dire à ses parents. Na!

Bits, bytes et octets: 1 byte = 1 octet = 8 bits. Byte est le terme anglais pour signifier "octet" (oui, je sais, byte et bit sont très proches). Sur la cartouche de World Heroes, contrairement à ce que tu dis, il y a marqué 80 Mb, pour 80 méga-bits, soit un peu moins de 9 Mo (comme le dit très justement notre confrère). Et Street Fighter II, estampillé 16 "Megs" (c'est quoi, ça?), fait 2 Mo (méga-octets). Enfin, pour ta dernière question, notre charmante secrétaire photocopie tout le courrier, et un exemplaire est donné à chaque journaliste. Cela dit, étant donné qu'ils n'interviennent jamais, je suppose qu'ils ne le lisent pas. Il va falloir sévir... [T'as raison mon pote, faut bien qu'on te surveille pour que tu ne dises pas trop de bêtises sur nous, NDROBBY]. Quant à engager plus de monde, moi je ne suis pas contre... Et quant à avoir un correspondant spécialisé, c'est tout à fait possible avec la hot-line du magazine, dont s'occupe Axel, avec le soutien technique de Douglas, Edouard et du Magical Wonder Band, tous les mercredis après-midi et les vendredis soir.

NOM?

J'admire beaucoup ton travail, ainsi que celui de toute l'équipe de Consoles+. Je suis abonné à votre magazine, et le seul reproche que j'aurais à lui faire se situe au niveau de la date de parution en kiosque par rapport à la date à laquelle je le reçois chez moi. En effet, alors que Consoles+ paraît le 2 ou 3 de chaque mois dans les kiosques, je ne le reçois qu'à partir du 10, ce qui me fait me ronger les ongles pendant une semaine au moins à chaque numéro.

Malgré tout, je ne t'écris pas pour ça, mais pour une raison bien plus importante. Après avoir lu votre superbe article "Clubs et consoles" dans le n°13, j'ai eu envie (et c'est bien normal tant cet article était prenant) de fonder un club de jeux vidéo. Ayant un bon traitement de texte sur un gros PC et une bonne imprimante, je me suis dit qu'un fanzine s'imposait. Les premières pierres du club se sont donc posées peu à peu, jusqu'à ce que je me rende compte que je n'avais pas de nom à lui donner. Après mûre réflexion, j'ai pensé à le faire parrainer par un journaliste de jeux vidéo, et mon choix s'est porté sans aucune hésitation sur mon nain préféré, c'est-à-dire toi, bien sûr. Voici donc ma question: accepterais-tu de parrainer mon club, et par la même occasion de lui prêter ton nom? Cela me ferait énormément plaisir, et ne te demanderait aucun autre effort que de recevoir un courrier de temps en temps de ma part te parlant des progrès du club.

Pascal

P.S.: Je sais que tu ne pourras sûrement pas passer ma lettre, car je n'y pose pas de question qui intéresse les lecteurs, mais s'il te plaît, fais-moi juste un clin d'œil dans ton édito pour répondre à mon unique question, c'est très important.

P.P.S.: Si tu refuses, je jette ma MD et ma SNIN par la fenêtre, et je demande à Banana San de parrainer mon club!

Yeah! Génial! Sais-tu, Pascal, que tu me fais TRES plaisir? Mon ego (que certains disent déjà hypertrophié) est dans tous ses états! Et, bien entendu, je suis tout à fait d'accord pour parrainer ton club. Cela me ferait vraiment plaisir.

En revanche, pour ce qui est de son titre, je ne suis pas sûr qu'utiliser mon nom soit une bonne idée. J'ai toujours trouvé idiot de mettre un nom de personne sur un magazine. Car, tu sais, je ne serai pas toujours là, et si ton zine dure cent cinquante ans, qui se souviendra du pauvre (mais grand) nain Wieklen? Ce que je te propose plutôt, c'est de lancer un concours. Et, comme j'aime les dessins, j'offre un abonnement d'un an à celui ou celle qui m'enverra le logo le plus original pour ton fanzine. C'est mon cadeau de parrain. Sympa, non? Quant à l'abonnement, il offre l'avantage de payer le magazine moins cher et de le recevoir directement dans ta boîte aux lettres, il est vrai quelque temps après sa sortie en kiosque.

Wieklen "le parrain"

Merci à Juju, Romain et Seb et à tous les autres pour leurs dessins.
(N'oubliez pas de signer vos œuvres)

Questions et Réponses (ou Q & R) est un additif au Courrier de Consoles+ que je vais me faire un plaisir de vous présenter. Il s'agit de répondre ici aux questions qui reviennent le plus souvent dans vos lettres comme à celles que vous posez toutes les semaines à Axel par téléphone, sur la hotline du magazine. C'est aussi l'endroit où vous trouverez des compléments d'information sur des sujets que nous avons déjà abordés en Reportage, Dossier ou News. N'hésitez pas à m'envoyer vos réactions sur cette rubrique, j'attends votre courrier avec impatience.

Wieklen

1) Quelle est la différence entre la Super Famicom (SFC), la Super NES (SNES) et la Super Nintendo (SNIN) ?

Il s'agit, en fait, de la même machine. Leurs noms nous permettent de différencier leurs provenances respectives. La Super Famicom est la console distribuée au Japon, la Super NES est le modèle américain, et la Super Nintendo est la version européenne. Du point de vue technique, la Super Nintendo a été modifiée de façon à accepter les fréquences des télévisions européennes, soit 50 Hz (contre 60 Hz au Japon et aux USA). Cela entraîne un léger ralentissement des jeux. Le soi-disant "tassement" de l'image sur notre modèle est dû à notre norme Secam qui affiche 625 lignes contre 525 pour la norme NTSC (USA et Japon). Donc, soyons clair : si l'image générée par la Super Nintendo n'est pas en plein écran, ce n'est pas une carence de la console, c'est simplement que notre norme télévisuelle offre une meilleure définition. Ainsi, nous avons exactement la même image des jeux que nos copains américains ou japonais mais les bandes noires en haut et en bas de l'écran (constituant les 100 lignes de définition supplémentaire de la norme Secam) donnent l'impression d'une image écrasée. A propos des cartouches : une cartouche japonaise ne tourne que sur la Super Famicom, une cartouche américaine — de format légèrement différent — ne fonctionne qu'avec la Super NES et, enfin, les cartouches distribuées officiellement en France par Bandai sont destinées à notre Super Nintendo. Mais des adaptateurs permettent de passer outre cette limitation et de lire, par exemple, une cartouche SFC ou SNES sur SNIN.

2) On parle beaucoup de la Game Boy couleur. Qu'en est-il ?

Il n'en est pas grand-chose. En fait, Nintendo attend toujours que les écrans couleur soient moins chers et qu'ils consomment moins d'énergie. Cela dit, elle arrivera peut-être un jour. Mais quand, nul ne le sait...

3) La PC Engine est une super-machine mais on n'en parle jamais. Pourquoi ?

Il faut bien comprendre que NEC, le fabricant, est une société tentaculaire qui s'illustre surtout dans le domaine des composants électroniques, les écrans pour PC, etc. La partie jeu ne représente qu'une part infime de son chiffre d'affaires. Pour l'instant, c'est surtout son partenaire, l'éditeur japonais Hudson, qui s'occupe du développement de la machine mais il ne dispose pas des mêmes moyens, et l'Europe ne les intéresse guère.

En France, c'est la société Guillemot qui distribue la console, mais elle a bien du mal à concurrencer les deux mastodontes nippons Sega et Nintendo.

4) Contra Spirit (SFC) et Super Probotector (SNIN) sont-ils un seul et même jeu ?

Oui, exception faite des sprites des deux héros, humains dans la version japonaise et robots dans la version européenne.

5) Quel est le code permettant de jouer les quatre boss dans SF II ?

Il paraît qu'il existe, mais Capcom ne l'a encore révélé à personne... Des bruits courent selon lesquels Capcom ne le divulguera que quand les ventes commenceront à baisser ou lorsque Street Fighter II Prime (permettant de jouer avec tous les personnages) sortira sur Megadrive.

Info, intox ? Toujours est-il que cela alimente les conversations, et qu'un peu de pub supplémentaire n'a jamais fait de mal à personne !

6) Tel magazine à donné X% à tel jeu, alors que tel autre a attribué une note différente au même jeu. Pourquoi ? Qui croire ?

Tous les goûts sont dans la nature. Deux testeurs ayant vu le même jeu peuvent arriver à une conclusion différente, en fonction de leurs préférences respectives. C'est à vous de savoir quels sont les goûts de chaque testeur, et de pondérer

leurs jugements. Par exemple, Axel adore les jeux de sport, alors que je préfère les jeux de rôles... Cela dit, un mauvais jeu reste un mauvais jeu, et un bon jeu un bon jeu (lapalissade). De plus, les quelques différences d'appréciation constatées entre les divers magazines du marché donnent la tonalité de chacun des mag's. On notera également, pour ne citer que les trois magazines français dits "généralistes" sur le marché des consoles, que Player One s'attache à tester uniquement les cartouches lors de leur sortie officielle en France alors que Consoles+ a décidé de tester les titres quelle que soit leur provenance, en donnant priorité aux titres japonais grâce à Banana San qui, comme chacun sait, habite à Tokyo. Quant à notre confrère Joypad, il teste tous les jeux (d'import et officiel).

7) Quels sont les 100 meilleurs jeux, pour toutes les consoles, classés par ordre de préférence ?

Hein ? Quoi ? Attends, stop ! on se calme, j'ai un sanglier sur le feu... Sérieusement, cette question, qui revient (trop) souvent, aussi bien dans le courrier qu'au téléphone, n'a pas de sens. Outre qu'il nous faudrait des journées de trente-six heures pour y répondre, la liste serait très différente selon le goût de chacun.

8) Comment faire pour devenir testeur(euse) à Consoles+ ?

Il suffit d'avoir en poche une maîtrise d'histoire de l'art et un diplôme de journalisme, de justifier de trente-cinq ans d'expérience, de parler cinq langues couramment, dont l'esquimaux ancien et d'envoyer un chèque en blanc signé à Wieklen. Blague à part, être un passionné de jeux vidéo, avoir l'esprit ouvert et savoir "écrire la France" est une base pour commencer. Pour le reste, un peu de chance et beaucoup de persévérance feront de vous, peut-être, le prochain testeur de Consoles+.

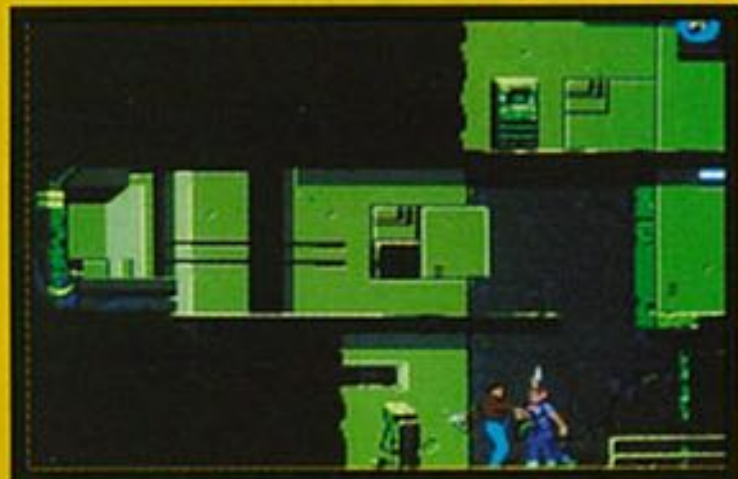
INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES +

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

688 ATTACK SUB	Megadrive	2	PC Engine CD ROM	6	GPX CYBER FORMULA	Super Famicom	9	MEGAMAN 2	Nintendo	0	ROBOCOD	Megadrive	5	SUPER MARIO IV	Super Famicom	7	
1941	Supergrafx	2	CHUCK ROCK	Game Gear	15	GRADIUS	PC Engine	5	MERCUS	Megadrive	3	ROBOCOP 2	Nintendo	13	SUPER MARIOLAND	Game Boy	0
2020 SUPER BASEBALL			CHUCK ROCK	Megadrive	11	GRANDSLAM TENNIS	Megadrive	6	MERCUS	Sega	4	ROBOCOP 3	Super Nintendo	15	SUPER MONACO GP II	Game Gear	14
Neo Geo		4	CHUCK ROCK	Sega	11	GREENDOG	Megadrive	12	MESOPOTAMIA	PC Engine	4	ROBOCOP	Game Boy	0	SUPER MONACO GP II	Megadrive	12
A BOY AND HIS BLOB	Megadrive	1	CLELANDER	Megadrive	11	GREMLINS 2	Game Boy	1	METAL JACK	Super Famicom	13	ROBOTRON 2084	Lynx	6	SUPER MONACO GP II	Sega	11
ACROBAT MISSION	Super Famicom	15	CONAN			GRIFFIN	Game Gear	3	METAL STOKER	PC Engine	1	ROCKETEER	Super Famicom	9	SUPER OFF ROAD	Nintendo	0
ACTRAISER	Super Famicom	0	PC Engine CD ROM	8	GUN FORCE	Super Famicom	15	MICKEY & DONALD	Megadrive	15	ROLLING THUNDER 2			SUPER OFF ROAD			
ADDAMS FAMILY	Game Boy	13	CORPORATION	Megadrive	10	GYNOUG	Megadrive	0	MICKEY MOUSE	Game Boy	13	Megadrive japonaise	5	SUPER NINTENDO US		8	
ADDAMS FAMILY	Nintendo	13	CORVETTE ZR1 CHALLENGE			HARD DRIVIN'	Lynx	5	MICKEY MOUSE	Game Gear	0	RUN ARK	Megadrive	4	SUPER PANG	Super Famicom	14
ADDAMS FAMILY	PCE CD ROM	7	CORYOON	PC Engine	6	HAT TRICK HERO	Super Famicom	9	MICRO MACHINES	Nintendo	12	RUNNING BATTLE	Sega	6	SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS		14
ADDAMS FAMILY	Super Nes	11	CRACKOUT	Nintendo	11	HAWK F-123	PC Engine	9	MIDNIGHT RESISTANCE	Megadrive	0	RUSHING BEAT	Super Famicom	7	SUPER R.C. PRO-AM	Game Boy	6
ADVENTURE ISLAND II	Nintendo	11	CROSSED SWORDS	Neo Geo	4	HEAVY NOVA	Megadrive	7	MISSION: IMPOSSIBLE	Nintendo	6	RYGAR	Lynx	0	SUPER R.TYPE	Super Famicom	1
ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC	Nintendo	16	CRUDE BUSTER	Megadrive	8	HERO OF TONMA LEGENDIES	PC Engine	0	MOONWALKER	Sega	0	S.T.U.N. RUNNER	Lynx	6	SUPER RAIDEN	PCE CD ROM	8
ADVENTURE ISLAND	Game Boy	8	CRYING	Megadrive	16	HIT THE ICE	PC Engine	3	MS PACMAN	Sega	13	SAGAIA	Sega	11	SUPER SKWEEK	Lynx	8
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM	PC Engine	0	CRYSTAL MINES II	Lynx	9	HOCKEY	Lynx	13	MUSYA	Super Famicom	8	SALAMANDER	PC Engine	6	SUPER STAR WARS	Super Famicom	15
			CRYSTAL WARRIOR	Game Gear	11	HOME ALONE 2	Super Nintendo US	15	MUTATION NATION	Neo Geo	9	SCRAPYARD DOG	Lynx	3	SUPER SWIV	Super Famicom	16
			CYBER LIP	Neo Geo	0	HOME ALONE	Game Boy	12	NASCAR	Game Boy	7	SEGA CHESSE	Lynx	6	SUPER TENNIS	Super Famicom	2
AERIAL ASSAULT	Game Gear	12	DAHNA	Megadrive	5	HUNT FOR RED OCTOBER	Super Nintendo US	8	NAVY SEALS	Nintendo	2	SENGOKU	Neo Geo	1	SUPER TETRIS	Super Famicom	16
AEROSTAR	Game Boy	4	DAISENPU CUSTOM	PC Engine	1	HOOK	Nintendo	10	NEMESIS II	Game Boy	3	SHADOW DANCER	Sega	5	SUPER TURRICAN	Nintendo	15
AIR RESCUE	Sega	12	DARIUS TWIN	Super Famicom	0	HOOK	Super Famicom	11	NES OPEN	Nintendo	12	SHADOW OF THE BEAST 2			SUPER VALUS	Super Famicom	7
ALDYNES	Supergrafx	0	DAVIS CUP TENNIS	PCE CD ROM	10	HUDSON HAWK	Game Boy	14	NEUTOPIA II	PC Engine	3	SHADOW OF THE BEAST 2	Megadrive	16	SUPER WRESTLE MANIA	Nintendo	13
ALIEN 3	Megadrive	13	DEATH DUEL	Megadrive	15	HUMAN SPORTS FESTIVAL	PC Engine CD ROM	8	NEW ADVENTURE ISLAND			SHADOW OF THE BEAST			SUPREME COURT BASKETBALL		11
ALIEN 3	Sega	16	DECAP'ATTACK	Megadrive	3	HUNT FOR RED OCTOBER	Super Nintendo US	8	NEW ZEALAND STORY	Sega	16	SHADOW OF THE BEAST	Lynx	14	SWITCHBLADE II	Lynx	16
ALIEN SYNDROME	Game Gear	9	DEFENDER OF THE CROWN			HOOK	Nintendo	10	NFL FOOTBALL	Game Boy	15	SHADOW OF THE BEAST	Megadrive	5	SYVALION	Super Famicom	13
ALIENSTORM	Megadrive	1	DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF			HOOK	Super Famicom	11	NFL FOOTBALL	Lynx	16	SHADOW OF THE BEAST	Megadrive	5	TALESPIR	Nintendo	16
ALIENSTORM	Sega	6	DESERT STRIKE	Megadrive	7	HUMAN SPORTS FESTIVAL	PC Engine CD ROM	8	NHLPA HOCKEY '93	Megadrive	14	SHADOW OF THE BEAST	Sega	2	TALMIT'S ADVENTURE	Megadrive	14
ALISIA DRAGON	Megadrive	6	DEVIL CRASH	Super Nintendo US	15	HUNT FOR RED OCTOBER	Game Boy	2	NINJA COMMANDO	Néo	11	SHADOW OF THE BEAST	Sega	2	TATKAE GENSHI JIN 2	Super Famicom	16
ALPHA MISSION 2	Neo Geo	1	DEVILISH	Game Gear	0	HUNT FOR RED OCTOBER	Game Boy	2	NINJA GAIDEN	Lynx	2	SHADOW OF THE BEAST	Super CD ROM	9	TATSUMI	PCE CD ROM	14
ALTERED SPACE	Game Boy	4	DIGGER	Nintendo	4	HUNT FOR RED OCTOBER	Nintendo	9	NINJA GAIDEN	Sega	12	SHADOW OF THE BEAST	Super CD ROM	9	TAZ MANIA	Megadrive	11
AMAZING TENNIS	Super Nintendo US	16	DIMENSION FORCE	Super Famicom	4	HYDRA	Lynx	11	NORTH AND SOUTH	Nintendo	5	SHADOW WARRIOR	Megadrive	1	TECMO BOWL	Game Boy	4
ANDRO DUNOS	Neo Geo	12	DINOLAND	Megadrive	2	HYPER BASEBALL 92	Game Gear	11	OFF ROAD	Megadrive	10	SHADOW WARRIORS	Game Boy	12	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	Nintendo	8
ANOTHER WORLD	Lynx	2	DORAMON II	PC Engine	6	HYPER ZONE	Super Famicom	2	OLYMPIC GOLD	Game Gear	11	SHADOWGATE	Nintendo	1	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Game Boy	0
APB	Megadrive	14	DOUBLE DRAGON II	Game Boy	3	IMMORTAL	Megadrive	4	OLYMPIC GOLD	Sega	10	SHANGHAI	Lynx	0	TERMINATOR II JUDGMENT DAY	Nintendo	7
AQUATIC GAMES	Sega	11	DOUBLE DRAGON II	Game Boy	9	INDIANA JONES	Game Gear	16	OLYMPIC GOLD	Sega	10	SHERLOCK HOLMES	PCROM	5	TERMINATOR II JUDGMENT DAY	Game Boy	7
ARCADE SMASH HIT	Super Famicom	1	DOUBLE DRAGON III	Nintendo	9	ISHIDO	Lynx	4	OUT RUN	Game Gear	6	SHINING IN THE DARKNESS			TERMINATOR II JUDGMENT DAY	Game Boy	7
AREA 88	Neo Geo	16	DOUBLE DRAGON	Megadrive	9	ISOLATED WARRIOR	Nintendo	2	OUT RUN EUROPA	Megadrive	1	SILENT SERVICE	Nintendo	0	TERMINATOR	Megadrive	11
ART OF FIGHTING	Sega	5	DOUBLE DRAGON	Game Boy	13	JAMES BOND JR	Super Nintendo US	15	OUTRUN EUROPA	Game Gear	16	SIM CITY	Super Famicom	2	TERMINATOR	Sega	11
ASTERIX	Sega	5	DR. FRANKEN	Game Boy	1	JERRY BOY	Super Famicom	3	OVER HAULED MAN 3	PC Engine	8	SIMPSONS	Game Boy	4	TERRAFORMING	Super CD ROM	10
ATOMIC ROBO-KID	Combo AV	14	DR. MARIO	Game Boy	1	JEWEL MASTER	Megadrive	2	OZUMO	Super Famicom	16	SIMPSONS	Megadrive	12	TEST DRIVE II - THE DUEL	Megadrive	9
ATOMIC RUNNER	Megadrive	13	DRACULA	Super Famicom	3	JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	Super Nintendo	16	PAC-MAN	Game Boy	10	SIMPSONS	Nintendo	4	THE BLUES BROTHERS	Nintendo	16
ADVENTURES MAGIQUES DE MICKEY	Super Famicom	14	DRAGON CRYSTAL	Sega	6	JOE & MAC	Super Famicom	4	PAC-MANIA	Sega	0	SIMPSONS	Sega	14	THE MIRACLE	Nintendo	15
AWESOME GOLF	Lynx	6	DRAGON EGG	PC Engine	4	JOE MONTANA 3	Megadrive	15	PAPERBOY 2	Nintendo	13	SIMPSONS	Sega	14	THRASH RALLY	Neo Geo	6
AX BATTLER	Game Gear	11	DRAGON SABER	PC Engine	6	JOE MONTANA FOOTBALL	Game Gear	8	PAPERBOY	Lynx	0	SKIN'S GAME	Super Nintendo US	15	THUNDER FORCE 3	Megadrive	0
AXELAY	Super Famicom	12	DRAGON'S EYE	Megadrive	5	JOE MONTANA II	Megadrive	5	PAPERBOY	Megadrive	7	SKWEEK	PC Engine	1	THUNDER FORCE 4	Megadrive	13
BACK TO THE FUTURE II	Sega	5	DRAGON'S LAIR	Game Boy	8	JOHN MADDEN FOOTBALL '92	Megadrive	7	PARASOL STARS	PC Engine	0	SKY MISSION	Super Famicom	13	THUNDER FOX	Megadrive	1
BACK TO THE FUTURE III	Sega	9	DRAGON'S LAIR	Nintendo	6	JORDAN VS BIRD	Game Boy	12	PARODIUS DA	Super Famicom	10	SLIDER	Game Gear	9	THUNDER SPIRIT	Super Famicom	4
BAD OMEN	Megadrive	7	DYNA WARS	Super Famicom	10	JORDAN VS BIRD	Megadrive	10	PARODIUS	PC Engine	8	SMASH T.V.	Nintendo	6	THUNDER STORM FX	Megadrive	12
BAD'N RAD	Game Boy	6	DYNABLAST	Nintendo	14	JUNKER'S HIGH	Megadrive	14	PC DENJIN KID 3	PC Engine	16	SMASH TV	Game Gear	15	TIME CRUISE II	PC Engine	5
BALLISTIX	PC Engine	6	EARNST EVANS	Megadrive	6	KABUKI QUANTUM FIGHTER	Nintendo	2	PHANTASY STAR 3	Megadrive	2	SMASH TV	Super Famicom	8	TINY TOON ADVENTURES	Nintendo	12
BART'S KNIGHTMARE	Super Nintendo US	15	ECCO THE DOLPHIN	Megadrive	16	KICKLE CUBICLE	Nintendo	4	PILOTWINGS	Super Famicom	0	SNACK'S REVENGE	Nintendo	8	TKO BOXING	Super Nintendo US	15
BASEBALL STARS 2	Neo Geo	10	EL VIENTO	Megadrive	3	KID CHAMELEON	Megadrive	6	PINBALL JAM	Lynx	15	SNEAKY SNAKES	Game Boy	10	TMNT TURTLES IN TIME	Super Famicom	10
BASKETBALL	Lynx	12	ELITE	Nintendo	13	KID ICARUS	Game Boy	11	PIT-FIGHTER	Megadrive	6	SNOW BROS	Game Boy	2	TMNT	Megadrive	15
BATMAN RETURNS	Game Gear	16	ETERNAL CITY	PC Engine	0	KIKIKATAI	Super Famicom	15	POP'N MAGIC	Megadrive	12	SOCCER BRAWL	Neo Geo	7	TOILET KIDS	PC Engine	8
BATMAN RETURNS	Lynx	12	EUROPEAN CLUB SOCCER			KING OF THE MONSTERS	Neo Geo	2	POPLIS	Game Gear	1	SOL FEACE	Megadrive	6	TOKI	Lynx	7
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER	Game Boy	11	EXHAUST HEAT	Super Famicom	8	KING OF THE ZOO	Game Boy	1	POPULOUS	Nintendo	13	SOLAR JETMAN	Nintendo	0	TOKI	Megadrive	6
BATMAN RETURN OF THE JOKER	Nintendo	15	EXILE 2	PC Engine CD	15	KING OF THE ZOO	Megadrive	1	POPULOUS	Sega	0	SOLDIER BLADE	PC Engine	12	TOM & JERRY	Sega	13
BATTLE BLAZE	Super Famicom	8	EXILE	Megadrive	10	KING'S BOUNTY	Lynx	0	POPULOUS	Super Famicom	3	SONIC 2	Game Gear	16	TOP GUN THE SECOND MISSION	Nintendo	4
BATTLE DODGE BALL	Super Famicom	1	F-ZERO	Famicom	0	KLAX	Megadrive	4	POWER ELEVEN	PC Engine	1	SONIC BLASTMAN	Super Famicom	15	TOP RACER	Super Famicom	9
BATTLE MANIA	Megadrive	8	F-15 STRIKE EAGLE	Nintendo	8	KLAX	Sega	11	POWER GATE	PC Engine	2	SONIC II	Megadrive	13	TOTALLY RAD	Nintendo	9
BATTLE OF OLYMPUS	Nintendo	2	F-22 INTERCEPTOR	Megadrive	4	KNIGHT QUEST	Game Boy	3	POWER LEAGUE	PC Engine	2	SOULBLAZER	Super Nintendo US	15	TRACK MEET	Game Boy	13
BATTLE TOADS	Game Boy	16	F. FANTASY - MYSTIC QUEST	Super Nintendo US	15	KONAMI HYPER SOCCER	Nintendo	10	PREDATOR 2	Megadrive	16	SPACE GUN	Sega	13	TRAX	Game Boy	11
BATTLETOADS	Nintendo	9	F.1 RACE	Game Boy	1	KONAMIC GOLF	Game Boy	4	PRINCE OF PERSIA	Game Gear	14	SPACE INVADERS 91	Megadrive	4	TRICKY	PC Engine	1
BEAST WARRIOR	Megadrive	3	F1 GRAND PRIX	Megadrive	5	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Megadrive	12	PRINCE OF PERSIA	Megadrive	13	SPEEDBALL 2	Game Boy	16	TROG	Nintendo	6
BEETLEJUICE	Game Boy	7	F1 HERO MD	Megadrive	9	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Megadrive	12	PRINCE OF PERSIA	PCROM	5	SPEEDBALL 2	Game Boy	16	TURBO OUT RUN	Megadrive	6
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE	Game Boy	2	FACEBALL 2000	Super Nintendo US	15	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Megadrive	12	PRINCE OF PERSIA	Sega	12	SPEEDBALL II	Megadrive Japonaise	5	TURBO SUB	Lynx	4
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL	Super Nintendo US	8	FACTORY PANIC	Game Gear	6	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	PRINCE OF PERSIA	Super Famicom	12	SPEEDBALL II	Sega	9	TURTLES II BACK FROM THE SEWERS	Game Boy	12
BIO SHIP PALADIN	Megadrive	3	FAERY TALE ADVENTURE	Megadrive	1	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	PRINCE VALIANT	Game Boy	16	SPIDERMAN 2	Game Boy	14	TWIN BEE	PC Engine	7
BLADES OF STEEL	Game Boy	9	FANTASIA	Megadrive	1	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	PRO FOOTBALL	Super Famicom	7	SPIDERMAN VS THE KINGPIN	Game Gear	14	TWISTED FLUPPER	Megadrive	13
BLASTER MASTER	Nintendo	8	FANTASY ZONE	Game Gear	1	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	PRO SOCCER	Super Famicom	3	SPLASH LAKE	PC Engine	2	ULTIMATE CHESS CHALLENGE	Lynx	10
BLAZEON	Super Famicom	13	FATAL FURY	Neo Geo	7	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	PROTECTOR	Nintendo	0	SPLATTER HOUSE II	Megadrive	11	UNDEADLINE	Megadrive	5
BLOCK OUT	Megadrive	1	FATAL REWIND	Megadrive	4	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	PSYCHIC STORM	PCE CD ROM	7	SPRIGGAN	PC Engine	1	UNIVERSAL SOLDIERS	Megadrive	15
BLOWOUT	Nintendo	9	FIGHTING MASTERS	Megadrive	5	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	PSYCHIC WORLD	Game Gear	0	STAR PARODIA	Super CD ROM	9	VALIS 4	PCE CD ROM	2
BLUE SHADOW	Nintendo	6	FINAL FIGHT	Nintendo	12	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	PSYCHO DREAM	Super Famicom	16	STAR WARS	Game Boy	16	VALIS SD	Megadrive	8
BONANZA BROS	PC Engine CD ROM	13	FINAL MATCH TENNIS	PC Engine	0	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	PUTT AND PUTTER	Game Gear	5	STAR WARS	Nintendo	6	VALIS	Super CD ROM	9
BONANZA BROS	Sega	10	FINAL SOLDIER	PC Engine	1	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Super Nintendo US	16	STEEL EMPIRE	Megadrive	7	VALKEN	Super Famicom	14
BOULDER DASH	Game Boy	1	FIRE MUSTANG	Megadrive	2	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Game Boy	8	STEEL TALONS	Lynx	15	VAPOR TRAIL	Megadrive	2
BOULDER DASH	Nintendo	3	FLINTSTONES	Nintendo	13	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Lynx	10	STREET FIGHTER II	Super Famicom	10	VERYTEX	Megadrive	0
BOXING	Megadrive	12	FLINTSTONES	Sega	7	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Lynx	10	STREETS OF RAGE 2	Megadrive	15	VICKING CHILD	Lynx	5
BOXKLE	Game Boy	3	FOOTBALL FRENZY	Neo Geo	8	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Lynx	10	STREETS OF RAGE	Megadrive	1	WAGA LAND	Game Gear	2
BROWNING	Super CD ROM	8	FOOTBALL INTERNATIONAL			KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Lynx	10	STRIDER	Sega	0	WANI WANI WORLD	Megadrive	7
BUBBLE BOBBLE	Sega	6	FORGOTTEN WORLDS	Sega	1	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Lynx	10	STRIDE	Sega	0	WARBIRDS	Lynx	1
BUBBLE GHOST	Game Boy	7	FORGOTTEN WORLDS	Super CD ROM	9	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Lynx	10	STRIDE	Sega	0	WARRIOR OF ROME II	Megadrive	12
BUCK ROGERS	Megadrive	7	FORMATION SOCCER	Super Famicom	4	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Lynx	10	STRIDE	Sega	0	WARRIORS OF THE ETERNAL SUN	Megadrive	14
BUGS BUNNY II	Game Boy	5	FORTIFIED ZONE	Game Boy	5	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	Super Nes	12	Q-BERT	Lynx	10	STRIDE	Sega	0	WARSONG	Megadrive	8
BUILDERLAND	PC Engine CD ROM	10	FOUR PLAYER														

MARS : "PLUIE DE MARS NE VAUT PAS PISSE DE RENARD."

FLASHBACK sur MEGADRIVE



Le test complet du très attendu Flashback de Delphine Software. Aux USA, le jeu est annoncé comme "un jeu CD-Rom en cartouche", c'est vous dire si ses animations sont sidérantes. Homer, tombé amoureux du jeu, vous en parlera en long, en large, en travers et dans le prochain C+.

STAR FOX sur SUPER FAMICOM



Après la preview, le reportage sur le CES de Las Vegas, voici enfin le test complet de Star Fox sur Super Famicom, réalisé par notre correspondant permanent au Japon, l'incroyable Banana San. De quoi vous faire baver dans l'attente de sa disponibilité en France.

VIEW POINT sur NEO GEO



Nous l'avons. Si, si, et nous sommes en train de nous demander si View Point n'est pas le plus beau shoot-them-up jamais créé sur une console de jeu. Vous le saurez le mois prochain.

LE MOIS VIRGIN GAMES ?

Mars devrait être également le mois de la société anglaise Virgin Games puisqu'il est prévu que nous propositions les tests de Megalomania et Global Gladiators sur MD. Le premier est un jeu de stratégie avec des digitalisations vocales en français, le second promet d'être le meilleur jeu de plates-formes jamais vu sur la 16 bits de Sega.

VOTEZ POUR LE JEU DE L'ANNEE 1993 !

Les ECTS Awards récompensent les meilleurs jeux de l'année écoulée après consultation de 50 magazines du monde entier, dont Consoles+. Cette année, les lecteurs ont leur mot à dire sur cette remise de prix qui aura lieu lors de l'European Computer Trade Show en avril, à Londres. Voici les 5 nominés sélectionnés par la rédaction de Consoles+ :

- Super Castlevania IV de Konami sur SNIN
- Sonic 2 de Sega sur MD
- Street Fighter II de Capcom sur SNIN
- Super Monaco GP II de Sega sur MD
- The Legend of Zelda, A Link to the Past sur SNIN

Ecrivez-nous, sur carte postale uniquement et avant le 15 février (oui, c'est court!), le nom du jeu qui, d'après vous, mérite cette suprême récompense à :

CONSOLES+ • ECTS AWARDS • 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia • 75754 PARIS CEDEX 15

NOM : Killer

PRENOM : The

AGE :

Vous êtes de la police?

PROFESSION :

Bougez pas, je cherche...

Mega Max, merci! Ce lecteur de Consoles+ (courageusement anonyme) est un héros, n'ayons pas peur des mots! Rendu furieux à la lecture de ma rubrique saignante (C+ 14) dans laquelle j'assassinais Street Fighter II (abusivement cher, je persiste et matraque), il me traite de "dégénéré de treizième zone"! Ce titre me va comme un gant (de force). Je suis enfin reconnu pour ce que je suis et cela me touche profondément. C'est bien au treizième sous-sol de C+ que j'ai installé mon laboratoire de destruction. Il faut en effet être un dégenéré pour oser s'attaquer à des cartouches telles que Sonic 2, Dracula ou le Phaser de Nintendo, présentées par tous comme de purs chefs-d'œuvre. Pour tous les Mega Max anonymes, tous les bien-pensants du monde ludique, c'est, évidemment, à acheter. Pour le Killer, le dégenéré, c'est, tout simplement, "à jeter".



DRACULA d'Atari sur Lynx

Scoop de dernière minute: Atari vient de sortir le premier jeu d'aventure sans sauvegarde! Il fallait oser le faire. De deux choses l'une: ou bien les programmeurs, victimes d'une overdose de sang, l'ont tout simplement oubliée; ou alors ils n'ont jamais joué de leur vie à un jeu d'aventure. Pour une fois que

la Lynx avait de quoi faire parler d'elle en bien, la société américaine s'est complètement vautrée. Dracula sans sauvegarde, c'est comme un jeu de plates-formes sans plate-forme, Street Fighter II sans Ryu ou Consoles+ sans Moi. Atari prendrait-il les joueurs pour des dégénérés de Warp Zone?

Prévoyez un stock de piles et une bonne dose de patience pour jouer à Dracula, le seul jeu d'aventure sans sauvegarde. Vous risquez le coup de sang!



BRAS NUMBER de Laser Soft sur Super Famicom

Ce beat-them-all est un sous-sous-sous-produit de Street Fighter II. Hormis des décors agréables, l'action est à mourir d'ennui. Les éditeurs qui ont l'intention de copier le jeu de Capcom feront bien d'y regarder de plus près ou de prendre des cours chez le maître de la baston organisée. Les combattants de Bras Number ont des coups "spéciaux" lamentables,

limités à quelques boules de feu et à des sauts de cabri dignes de Nouriev. Pour gagner les combats, inutile de courir dans tous les sens en poussant des cris de bête. La plupart du temps, il suffit d'attendre, en position de défense, que son adversaire ait fini de faire le guignol pour lui décocher quelques coups bien sentis. Difficile de faire plus primaire.

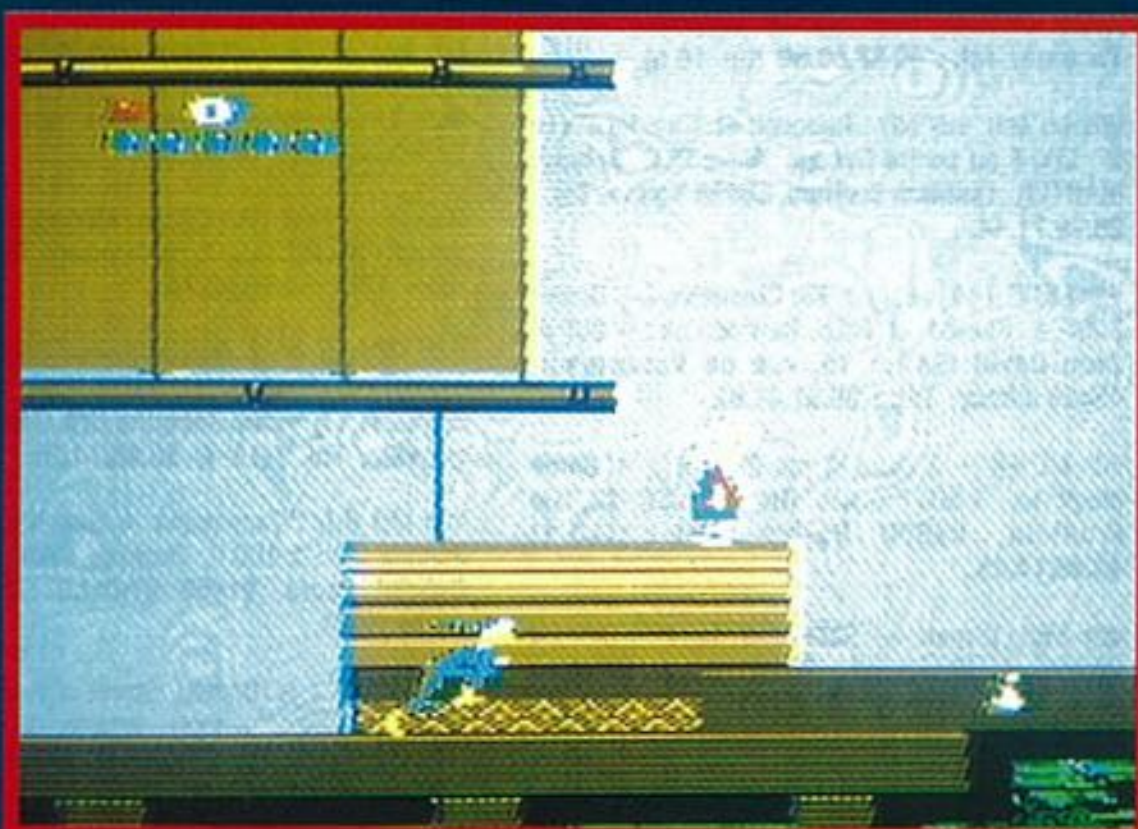
Ne vous y trompez pas, Bras Number arrive à peine à la cheville de Street Fighter II.



BART VS THE WORLD de Acclaim sur NES

Avec cette célèbre famille de dégénérés, les éditeurs s'en sont mis plein les poches. Le moindre embryon de scénario justifie la sortie d'une nouvelle cartouche, et ça se vend! C'est le cas de ce nouveau Bart qui n'a strictement aucun intérêt. Des mini-jeux du style réus-site, casse-tête, plates-

formes... composent cette lamentable cartouche. On se demande qui pourra l'acheter. Même Homer, qui pourtant est tombé follement amoureux de ces immondes personnages, en a pleuré de déception. Depuis, il fait une dépression et n'est pas prêt de rejouer à un Simpson avant des lustres. On le comprend...



Le Killer d'or du mois est décerné à l'unanimité à Bart et ses jeux pour dégénérés mentaux.

TERMINATOR 2 de Arena sur Megadrive

T2 (si vous voulez être branché, prononcez "Titou", comme notre nabot de service) est une sombre mascarade, surtout avec le Menacer. Ce pistolet de Sega est aussi inutilisable que le Phaser de Nintendo. Ils ne savent plus quoi inventer. C'est comme Arena, qui a voulu remettre au goût du jour la version arcade de Terminator 2. Ecœuré, j'étais! Au bout d'une heure de tirs ininterrompus,

l'œil glauque et la bave aux lèvres, j'ai commencé à trouver le temps long. Pourtant, les jeux de destruction, ça me connaît. Mais là, franchement, je me suis endormi sur le Menacer. L'action est toujours la même: viser, tirer, etc. Ce qui me rend furibard, c'est que le nom de Terminator suffit à faire vendre n'importe quel navet. Faudra-t-il que je fasse sauter le caisson d'Arnold?



T2 n'est pas un jeu à mettre entre toutes les mains, surtout dans celles d'un joueur normalement constitué.

ESPACE 3

quartz

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ (16) 20 87 69 55

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

RESULTATS DU SUPER CONCOURS ESPACE 3 / CONSOLES + paru dans CONSOLES + n° 14 daté novembre

1er PRIX

Console Néo Géo avec un jeu
Fabrice DOLMEN
69003 LYON

2ème PRIX :

Console MEGADRIVE AVEC SONIC
Yann TOMAS
93190 LIVRY GARGAN

3ème PRIX :

Console GAME BOY + TETRIS
Yannick MADANI
15350 CHAMPAGNAC LES MINES

Du 4ème au 50ème PRIX 1 TIMEBOY

ALBERT Frédéric - BAZET Anthony - BERNARD Grégory -
BONNET Valéry - BUISSON Adrien - CHOUJAI Idriss -
CONSEIL Laurent - DELACROIX François -
DELFOSE Jonathan - DESMONTS Alain -
DEWASME Laurent - DURAND Samuel - DUTHEIL Nicolas -
ERRERA Antoine - GOENEAU Aurélien - QUIROY Jean-Baptiste -
JANOWSKI Laurent - JOLY Christophe - LECERF Francis -
LEGHIAT Michèle - LENGELACE Stéphane -
LEPELLETIER Thomas - LESPAGNOL Frédéric -
LHONNEUR Pascal - LOPEZ Laurent - MARYNIAK Catherine -
MATHIEU Alexandre - MAYNARD Julien - MORIN Michel -
NELET Roland - NIQUE Bruno - PASDELOUP Vincent -
PHILIPPINE Jérôme - PLANARD Guillaume - POSCOLO Pierre -
PUEL Oliver - RAUX Corentin - ROUET Mathieu -
SABATIER Nicolas - SALGADO Michel - SAN MARTIN Marina -
SAVEANT Gilles - SERPOLET Grégory - THERY Christophe -
VERARDO Sandro - VOGT Freddy - VUILLEQUEZ Franck

VENTES

MEGADRIVE

Vds jx MD, Mickey, Quackshot, Aleste Mercs, SMGP, S. Shinobi, px : 200 F. Vds Arcade pour ST, px : 200 F. **Benoît DIEUDONNE**, 42, Ferme Basse Walhnoers, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.10.

Vds MD (Jap) + 2 man + 7 jx (Sonic, Quackshot, SM. Grand Prix), px : 1 900 F. **Patrick ALLANIC**, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08 (ap. 18 h).

Vds MD + jx + 2 man., vds jx T3, Rolling, Street, Immortal, Alien, G'N'G + adapt., Mercs, etc... **Alexandre DANG**, 22, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.49.65.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Sonic, Quackshot, Moon Walker A.B.), px : 1 490 F, tbe. **Nicolas LAMBERT**, Les Pommerais Archamps, 74160 Par Saint-Julien-en-Genevois. Tél. : 50.43.72.85.

Vds MD Franç + 4 jx (Italia Go ; Bio Ship Paladin...) + 2 man + adapt. px : 900 F. **Yohann GAUTHIER**, 21, rue de la République, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.68.20.

Vds MD + 3 jx + 2 man. + adapt Jap, px : 950 F + jx NEC et SFC à déb. **Amory FLAMENT**, 26, rue des Patriotes, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.33.09.

Vds MD Jap. + 2 man. (1 pro 2) + 13 jx (Mickey, Donald, PS3...), px : 2 500 F. **Christophe MATHY**, 875, av. du 15° RGA, 54200 Ecrouves. Tél. : 83.64.29.79.

Vds MD + 3 jx (Sonic, Mercs, Shinobi) ou vte sép., px rais. **Maxime BERGET**, 3, Impasse Jean Bart, 79000 Niort.

Vds jx MD F. Blow S. Shinobi, Golden Axe, Insectorx, Moon Walker, Dynamite Duke, px : 200 F pce. **Saint-Ange RENCLOT**, 26, rue de Goussainville, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.94.24.37.

Vds MD + 7 jx + arcade Power Stick + 1 man, tbe, px : 3 000 F. **Jean-François RUSQUET**, 11, Square de la Canche, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.87.25.

Vds MD + 11 jx + acc. MD et acc. Compatibles, Master System le tt, px : 2 500 F. **Mikaël ROUDOUKINE**, 20, allée des Acacias, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.70.61.

Vds MD tbe + 2 man. + Pro 2 + 5 jx (Quackshot, TF3, John Madden, etc...), px : 2 000 F. **Mickaël BOULARD**, 21, rue du Général de Gaulle, 55430 Belleville. Tél. : 29.83.91.36.

Vds jx MD Jap : 250 F (SMGP, Streets of Rage, Kid Ch., Toe Jam...), px : 100 F : Altered B. **Frédéric BOUBE**, Quartier du Lac, 65100 Lourdes. Tél. : 62.42.05.81.

Vds MD, tbe + 1 jeu (Shining in the Dakawess, px : 800 F à déb. **Saïd BELKACEMI**, 2, rue Paul Cézanne, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.76.31.

Vds MD + 7 jx, px : 2 700 F à déb ou éch. ctre SFC + 2 ou 3 jx. **Eric BAUDEL**, 6, rue Paul Verlaine, 95120 Erment.

Vds MD + 2 jx (Monaco, Sonic, F22, Ghost, Décepattack, James Ponde). **Olivier DEPIERRE**, Lot La Bergerie, n° 83, 83480 Puget S/Argens. Tél. : 94.45.26.41.

Vds jx sur MD (Sonic + Strider), px : 200 F pce. **Ludovic LAMIOT**, 12, rue Pasqualini, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.15.78 (ap. 18 h).

Vds MD + 1 man. + 4 jx (Last Battle, Eswat, Taz Mania, Sline World le tt, px : 1 400 F. **Nicolas NIVET**. Tél. : 26.88.92.49.

Vds MD Jap + 2 man. + 5 jx (John Madden 92, Wonder Boy 5, Mercs...), val. : 3 500 F, px : 1 700 F. **Stéphane ROMAN**, 88, bd de la République, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.41.55.22.

Vds jx MD : Sonic, St. of Rage, px : 250 F l'un. **Sébastien ROBERT**, 2, allée Rameau, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 34.81.22.62.

Vds 14 jx MD, px : 2 390 F (pas vte sép.). **Guillaume DUPERIER**, 131, av. Charles Albert, 73290 La Motte-Servolex. Tél. : 79.25.94.01.

Vds MD ss gar. + 5 jx (Sonic, ST, Of Rage, TH3, Robocop, Kings By) + joy, px : 2 000 F. **Xavier LE BOUHEC**, 60, bis, rue de Paris, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.11.22.

Vds sur MD 320 Wrestle War, jeu de combat. **Kévin MARCHAND**, 8, rue Mercœur, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.35.68.

Vds MD JAP + 10 jx, px : 175 F à 250 F et 600 F la MD. **Cédric LOPEZ**, Chemin des Arbousiers, 30400 Villeneuve-Lez-Avignons. Tél. : 90.25.19.47 (ap. 20 h 30).

Vds jx MD Gouls'n'Ghosts, px : 200 F, Mickey : 200 F, TF2 : 200 F, Buster D Boxing : 250 F, J Madden : 250 F. **Didier DALOUBEIX**, 66, av. de Stalingrad, Bt 4, Es. 7, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.15.33.

Vds MD Jap + 3 jx, Thunder Force 3 + Strider + Shadow D + Arcade Power Stick, px : 1 300 F. **Stéphane THALLINGER**, 30, rue Jules Fossier, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.59.29.

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Sonic, Chuck-Rock), px : 2 000 F. **Eric PAMART**, 16, rue Jean-Perrin, 59470 Somain. Tél. : 27.86.17.03.

Vds MD Franc ss gar. + 2 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre SNES + 1 jeu. **Steeve DE ALMEIDA**, 1, Allée C. Flammarion, 45100 Orléans. Tél. : 38.63.34.95.

Vds MD Franc + 1 man. + 1 adapt. + 6 jx Quackshot, Super Thunder, Monaco GP, px : 1 300 F. **Wilfried GIAUQUE**, 5, résidence du Vieux Moulin, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.53.56.

Vds MD + 2 man. + 6 jx : Streets of Rage, Tazmania etc, val. : 4 000 F, px : 1 490 F. **Nicolas PATRA**, 30, rue Claude Monet, 44100 Nantes. Tél. : 40.58.08.33.

Vds MD + Mickey, px : 500 F, vds jx, px : 100 F pce. **Luigi MICHEL**, 1, place Suzanne Valadon, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.25.66.

Vds MD Fra + adapt. Fra/Jap (Gat) + 3 jx Fra (Sonic, TF2...) + 2 jx Jap (Hell Fire...). **Vincent LEMONDE**, 18, rue Maréchal-de-Latre-de-Tassigny, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.46.21.13.

Vds jx NES : Bionnic Commando, Blades of Steel, px : 150 F, Marble Madness : Lolo : 200 F. **Nicolas POIFFAUT**, 26, av. Marguerite de Salin, 21160 Marsannay-la-Côte. Tél. : 80.52.36.43.

Vds MD + 3 jx (Two Crude Dude, Sonic, Tazmania), val. : 1 985 F, px : 1 290 F. **Christophe GALLOCHER**, 85, bd Général Leclerc, 92000 Nanterre.

Vds jx MD Mystic Defender + Altered Beast, px : 200 F pce et Block out : 300 F neuves. **Emmanuel GIREL**, 9, rue Teyniere, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.66.91.

Vds MD + 7 jx, px : 2 000 F. **Maxime BARTHE**, 4, av. Joffre, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.65.33.90.

Vds jx MD de 150 F à 200 F, Spiderman-Quackshot, Street of Rage Jap et Decap Attack. **Mathieu PALLET**, 18, rue Ambroise Croizat, 02300 Ognès. Tél. : 23.38.08.52.

Vds 12 jx MD ; tbe (bte, not), px : 250 F pce ou 2 600 F le tout. **Guillaume BERTIN**, 55, rue d'Estienne d'Orves, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.44.81.75.

Vds MD + 2 jx (Sonic + Crac Down), val. : 2 000 F, px : 990 F. **Nicolas COURALET**, 15, av. des Noëllès, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.05.44.

Vds MD + 9 jx ou vte sép, px : 800 F et plus. **Henri ASSOULINE**, 2, allée des Noisetiers, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.42.63.

Vds MD (2 man.) + Rev. of Shinobi + Mystic def. + St. of Rage + Altered Beast, tbe, px : 1 500 F. **François REY**, 11, le clos des Sources, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.09.12.91.

Vds jx MD : Olympique Gold, 250 F ; Eswat + adapt. Jap, px : 200 F ; Quackshot et Robocod : 230 F. **Youri NICOLAS**, 9, av. St-Charles, 78580 Maule Yveline. Tél. : (16-1) 30.90.75.59.

Vds MD Franc. ss gar. + 2 jx, px : 1 300 F ou un jeu 270 F. **Benoît LASTISNERES**, 10, Impasse des Mimosas, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.49.48.

Vds MD Tbe + Streets of Rage, px : 750 F. **Adan LACROIX**, 6, rue des Droits de l'Homme, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.97.26.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Mickey, Super Tunder Blade), ss. ga., tbe, px : 1 500 F. **Baptiste VAN OPSTAL**, 1, chemin de la Vallée Drouin, 78125 Gazeran. Tél. : (16-1) 34.83.34.05.

Vds MD + 7 jx + 2 man. + adapt, px : 1 800 F. **Gilles AUSLANDER**, Commandant Brasseur, 93600 Aulnay S/Bois. Tél. : (16-1) 48.68.03.76.

Donald Dec Att, Merc, Soni, 200 F, eur soc 225 poss. éch. golf Monac 2, Box Hock, Road Flip. **Gérard POISSON**, 12, bd d'Andilly, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.50.33 (ap. 20 h).

Vds MD jap. sans jx + 400 F. **Anthony DELFORNO**, 410, av. Janvier Passero, 06210 La Napoule. Tél. : 93.48.24.98.

Vds 18 jx MD (Kid, Alisia, Robocod...) : 250 F pce et Vds GG + 2 jx (Sonic, MI), px : 800 F. **Renaud BOUET**, Villa la Roseraï, 2, rue des Terebinthes, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.

Vds MD Fra + Adapt Jap + Shinobi + 2 Paddles, px : 800 F (Port compris) tbe. **Simon FLEISCHMANN**, 33/2, rue Antoine Lumière, 69150 Décimes. Tél. : 78.49.58.21.

Vds MD Jap + 3 jx : Kew Version Gore + Tazmania + Gynoug. **David PETITFOUR**. Tél. : 25.03.76.80 (ap. 19 h).

Vds MD + Sonic + Mickey + Terminator + Arcade Power Stick, val. : 2 670 F, px : 1 500 F. **Alexandre THELLER**, 1, rue des Roitelets, 45500 Gien. Tél. : 38.67.63.50.

Vds MD état neuf + Sonic + 1 jeu, px : 900 F. Vds jx MD, NEC, SFC, MS, bas prix. **KHAM**. Tél. : (16-1) 47.29.14.11.

Vds MD + 2* Man Pro 2, Monaco 2 + Volley + Quackshot + adapt. Jap, tbe. **Landry ALEONARD**, 12, allée des Averans, 33610 Cestas. Tél. : 56.07.26.42.

Vds NES : 7 jx + Mega D, 3 jx + 2 man. + zapper NES, px : 1 100 F à déb ou éch. ctre SNK. **Romain MAGNAN**, 161, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.51.

Vds MD + 2 man + Sonic + Alt Beast, tbe, px : 850 F, vds jx NEC, px : 100 F. **Marc BENITO**, 903, A. Chemin du Badaffier, 84700 Sorgues. Tél. : 90.83.40.48.

Vds MD + 5 jx + adapt Jap, px : 1 800 F à déb. **Jérôme DELARUE**, 72, rue du 11.11.1918, 9, rés. Leparc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.90.10.

Vds + 14 jx (Sonic, Quackshot, El Vianto) + 2 man. + adapt. MS, px : 3 500 F. **Jean-Pierre HERIN**, 27, rue du Chemin de Fer, 94190 Ville-neuve Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.34.36.

Vds jx Arrow, Flash, Ghosts, Quackshot, Hot, Kid Chameleon, px : 250 F à 300 F pce. **Kévin PEREZ**, 24, rue des Terres Blanches, 73500 Modane. Tél. : 79.05.33.14.

Vds MD Neuve + 2 man. + 4 jx : Sonic, Road Rash, Battle Tank, J VS B, px : 1 400 F. **Michaël KARAULANIS**, 157, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.31.03.

Vds MD neuf + Sonic et Super Hang, px : 1 000 F. **Vincent WEIZMANN**, 10, Place des Boutons d'Argent, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.25.92.

Vds MD + Man., px : 500 F. **Christophe Lubac**, 33, bis Chemin de Pecett, 31520 Ramonville. Tél. : 61.75.02.37.

Vds MD Jap + 2 man + 6 jx (Alisi AD, EA Hockey, Olympic Gold, SH Of the Beast), px : 1 600 F. **Jean-Luc JORDAN**, Plein Soleil le Levant, R17, 83310 Cogolin.

Vds MD Fran + 5 jx, tbe (Sonic, Street of Rage, Donald, Centurion, Robocod), px : 1 900 F. **Renaud QUANTIN**, 22, rue Bouteille, 69001 Lyon. Tél. : 72.00.25.82.

Vds MD comp avec Jx Américains et Jap sans adapt. + 2 jx, px : 1 400 F. **Emmanuel BENITAH**, 9, bd Depicpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.60.95.

Vds jx MD FR, Quackshot, Klax ; T. Force 3 ; Mickey ; Marble Madness : 250 F pce. **Laurent CHARMASSON**, Rés. Cantarelles, Bt 1, rue de la Fourane, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.38.60.62.

Vds MD Jap + 1 jeu, Shadow man ou golden axe 2, px : 850 F (700 F sans jx). **Olivier VINNOU-VEAU**, 16, av. de la Liberté, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.43.20.

Vds jx MD dès 100 F. Vds GG + 3 jx, px : 900 F. **Arnaud VERRCEULST**, 25, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.23.33.

Vds MD tbe + Sonic + Golden Axe II + Toki + adapt cartouche Jap + 2 man, px : 1 300 F. **Vincent CORREARD**, 21, chemin de la Petite Côte, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.36.71.

Vds jx MD fran., Zany Golf : 130 F ; Fantasia : 210 F. **Olivier LELILLON**, 12, pl. de l'Abreuvoir, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.69.33.

Vds jx MD (Sonic, TF3, EA Hockey, Outrun, Shinobi, Monaco, Stride R, R-Types sur NIN Fr : 200 F à 250 F. **Guillaume KAPPS**. Tél. : 88.91.70.58.

Vds MD + 3 jx + 2 man., px : 890 F. Vds ou éch WWF Wrestlemania + pro-replay, px : 500 F. **Steven BARBIER**, 17, av. de Bourgogne, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.25.20.

Vds jx MD : 150 F, Shadow Dancer, Alex Kidd, Cyber Ball, Mystic, Defender, Double D.2, Dick, T... **Fabrice FABER**, 43, rue de Verdun, 77390 Courtomer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.

Vds sur MD : Sword of Vernion : 250 F + Hink Boox, tbe. **Mathieu RAVANIER**, Le Creysseles, 84150 Jonquières. Tél. : 90.70.65.30.

Vds MD Jap + Strider + Quackshot + Batman + Meulfire + Space Marrier + 2 jx, px : 2 190 F à déb. **Frédéric GRIFFON**, 13, rue Saint-Exupéry, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 39.46.41.69.

Vds jx MD Sonic : 250 F ; Quackshot : 300 F ; Golden Axe 2 : 250 F ; Michael Jackson's : 250 F ; W-Boy 5 : 250 F. **Adrien ADDAD**, 58-60, rue Pernety, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.30.01.

Vds MD Jap + 9 jx (Chuck Rock, Streets of Rage, EA Hockey), px : 1 500 F. **Thomas ROBERT**, 898, Chemin Sant Andre, 69760. Tél. : 78.35.43.87.

Vds MD + Shadow Dancer, px : 750 F, tbe. **Medet BALTACI**, 7, av. du Docteur Roux, 95190 Gous-sainville. Tél. : (16-1) 39.88.31.47.

Ech ou vd sur MD Svermillion avec Hint Book Notice, tbe à 300 F et jx MS de 150 F à 200 F. **Aron ZHANG**, 24, rue St Médard, 79100 Thouars. Tél. : 49.68.06.50 (ap. 18 h).

Vds ou éch. sur MD : Robocod et Thunder Force III : 200 F ou contre Gynoug, Alisia PSIII. **Johann MARTEIL**, Quilliem Brehm, 56580 Rohan. Tél. : 96.26.71.44.

Vds MD F + 4 jx ss gar. Kid Chameleon + Desert Strik + Phelios et Fatal Rewind, px : 1 900 F. **Jean-David ISAAC**, 15, rue de Vaucouleur, 45430 Checy. Tél. : 38.91.41.62.

Vds MD FR + 2 man. (1 pro 2) + 3 jx + Game adapt, px : 1 500 F à déb. **Goran LAZIC**, 22, rue Franklin, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.14.45.

Vds MD : 2 man. + Streets of Rage Of Shinobi Gynoug A. Beast, px : 900 F ss gar. **Nicolas JULIA**, 71, rue de Buzenval, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.93.97.

Vds MD + 2 man + 5 jx : Wonder Boys, Golden, Axe 2...), val. : 2 500 F, px : 1 800 F. **Karim BOUDHRAA**, 8, rue Scandicci, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.53.84.

Vds MD + 4 jx (Sonic, Mickey, Mercs, Zany Golf), px : 1 000 F. Vds GG + 2 jx (Donald), px : 750 F. **Michael AMIOT**, 132, av. de la République, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.23.15 (ap. 19 h).

Vds MD + 11 jx (EA Hockey, Gynoug, Thunder Force 3, Mercs...), px : 3 000 F à déb. **Yoran GROSCASSAND**, 9, rue Guynemer, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.22.89.

Vds MD Fran + 9 jx + accessoires, val. : 5 300 F, px : 2 500 F. **Albert EYNARD**, 321, rue Benjamin Delessert, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.27.23.

Vds MD + 1 man + Pro 2 + adapt + 6 jx (Terminator, James Pond 2...), **Julien CHEYROUX**, 7, rue des Ferrets, 64000 Pau. Tél. : 59.02.55.14.

Vds MD + Pro 1 + 6 jx (Mickey, Sonic, TDF3), tbe : 1 650 F. **Jean-Noël ROUSSEAU**, 27, le Bosquets, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 64.46.58.88.

Vds MD + 4 jx + adapt + jx Jap ss gar., px : 1 600 F à déb. **Michaël COCHEPIN**, 22, allée de l'Angélique, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : (16-1) 34.25.05.87.

Vds Mickey Jap (1 an) + Sonic + Mickey + SP Hang-On, px : 1 100 F ou éch. ctre 2 jx SFC. **David CALISTI**, 5, rue des Renoncules, 57000 Metz. Tél. : 87.62.46.38.

Vds MD + 4 jx + adapt. Master System + 7 jx (2 pads), val. : 4 485 F, px : 1 500 F. **Nicolas CHEVASSON**, 3, bd Jacques Duclos, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.19.24.

Vds ou éch 20 K7 MD GP1, Duck Dynamit, Robinson, Tank Arrahm, F22 Italia etc... **Odette MICALETTO**, 100, Route de Corbell, 91360 Ville-moisson-sur-Orget. Tél. : (16-1) 69.04.88.44.

Vds jx MD : Lakers ; Jordan ; Toe Jam & Earl ; Wint, chal. Joe Mont II, Growl : 100 à 250 F ou éch. **Laurent VARTIGNAN**, 32, av. Jean-Jaurès, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.52.27.

Vds MD + 13 jx, vds 230 F à 300 F ou éch. tout ctre NES AM. Jap ou fr. **Martin LECHNER**. Tél. : (16-1) 46.32.13.60.

Vds jx MD (Golden Axe ou S. Real Basket Ball : 250 F et Altered Beast : 200 F. **Vincent BELLIVIER**, 29, av. de Limoges, 79370 Celles-sur-Belle. Tél. : 49.79.96.10.

Vds MD, tbe + Moon Walker + 2 man., px : 850 F. **Miguel MARTINS**, 13, rue Robert Schuman, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.42.01.

Vds MD + Arc Pow, Stick + 1 jeu, px : 800 F ou éch. ctre soper Nintendo + 1 jeu + 1 man. **Yann TACUSSEL**, Le Clos du Pain, 38950 St-Martin-le-Vinoux. Tél. : 76.50.95.48.

Vds MD Fr + 4 jx (Sonic, Jordan VS Bird, Shadow Dancer etc...), px : 3 000 F, px : 1 850 F. **Sébastien MONIER**, Route de Vienne, Beausoleil, 38090 Bonnefamille. Tél. : 74.96.47.27.

Vds 4 jx MD Franc, tbe : Alt Beast, Lakers, Vd Celtics, Budokan, Populous, px : 250 F pce. **Joël FERHAHI**, 30, rue du Plessis Pomme Raye, 60100 Creil. Tél. : 44.26.10.64.

Vds MD Jap + 2 man + 5 jx Kid Chameleon, Rolling Thurner 2, etc..., tbe px à déb. **Alexis NOIRET**, 3, rue Pasteur, 33230 Coutras. Tél. : 57.49.25.06.

Vds MD Franc + 2 Joypad + 3 jx (Altered Beast, Mickey, Gynoug), tbe, px : 900 F. **Frédéric FOURIE**, 4, rue Chaumeton, 31780 Castelnest. Tél. : 61.37.14.32.

Vds Strider sur MD, px : 200 F. **Pierrick ROUSSEAU**, 12, Impasse, Roger Salengro, Bat. F., 33700 Mérignac. Tél. : 56.90.91.60 poste 1278 (HB).

Vds MD + Arcade Power Stick + Megapad + adapt jx Jap + 4 jx, val. : 3 400 F, px : 1 700 F. **Alexandre STARICKY**, Beauchêne, 10 rue des Vieilles Pierres, 28140 Bû. Tél. : 37.43.20.45.

Vds MD + 8 jx + man : EA Hockey, Sonic, Thunder F III, tbe, px : 2 400 F. **Sébastien PUY-MUNTBRUN**, 107, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.32.84.

Vds jx MD Quackshot Streets of Rage, Thunder, Force 3, px : 280 F pce ou 780 F les 3. **Bruno FELLIEU**, 27, av. Frédéric Mistral, 13460 Stes-Maries-de-la-Mer. Tél. : 90.97.94.55.

Vds MD Jap + 1 man + 2 jx, tbe ss gar., px : 900 F. Vds GB + 9 jx, tbe, px : 1 700 F ou 150 F pce. **Olivier DAILLY**, 6, allée des Flandres, 13770 Venelles. Tél. : 42.54.08.05.

Vds 250 F : F22, TF3, JM92, SMGP, NHL, DCRASH, WB5, Kidchamp, Sonic, Toedam, Volley, Lakers, Strid. **Nicolas FARMAN**, 118, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.12.85.

Vds MD + 1 man., tbe, px : 700 F. **Stéphane BÉNIT**, 4 bd, de la Gare, 77230 Dammarville-en-Goële. Tél. : (16-1) 60.03.27.59.

Vds MD + 9 jx + adapt jap + Man, road Rash, Toe Jam, Donald, Olympic Gold, px : 1 690 F. **Franck POIRIER**, 30, allée Lucien Michard, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.02.41.11 (ap. 18 h).

Vds Populous : 150 F, vds jeu CPC + GX4000, px : 100 F. **Johary GAUTIER**, 71, av. Simone Signoret, 95490 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.21.19.98.

Vds MD, tbe + 8 jx + 2 man., px : 3 600 F. **Stéphane DEPOILLY**, 20, rue Joinville, Apt 13, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.61.77.

Vds 4 jx MD, px : 900 F + Shinobi Jap, px : 260 F ou le tt : 1 050 F, tbe. **Grégory FERNANDEZ**, 7, impasse du Golf, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.50.13.

Vds jx MD : Allien Storm, Golden Axez, F1 Circus, Quackshot, Wani World, Mystic Defend : 235 F. **Alexandre BRAUN**, 42-44, av. Foch, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.63.08.

Vds (Street of Rage) : 220 F, état neuf (ou éch. ctre Olympic Gold, etc...). **Anthony ALIAGAS**, Branded de l'Hopitôt, 18170 Le Chatelet. Tél. : 48.56.28.03.

Vds sur MD Phelios, px : 300 F; Stride : 200 F, Kid Chameleon, px : 350 F; Desert S. : 350 F; Olympic G. : 300 F. **Sébastien DUCLOS**, 4, lotissement Les Gênets, 83780 Flayosc. Tél. : 94.70.32.10.

Vds jx MD Fran. Golden Axe, Altered Beast, EA Hockey, World Cup. **Théodore HILDEBRAND**, 4, rue du Tertre Ville, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.65.55.

Vds MD + 9 jx (Quacks Hot, Sonic, Fantasia...) + 2 man, tbe, px : 2 600 F. **Jérôme DEGOUT**, 44, rue de Maison Rouge, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.00.75.

Vds MD Fra + 2 man. + 3 jx (Donald, Quackshot, Tetris, Space Invader 91), px : 1 100 F. **Eric BOLLAY**, Les Mouettes DSFA, 78170, La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.

Vds MD + MAN, px : 550 F + 6 jx (Rof Ponier, etc) + 2 jx NES (Snarke Rev., Shagate), px : 200 F à 300 F. **Halvick CHRISTOPHE**, 64, rue des Quelles, 67130 Labroque. Tél. : 88.47.18.46.

Vds MD + 2 jx (Sonic, Rid-Chameleon) + adapt, jap., px : 1 490 F ou ctre SFC. **Pascal ARDOUIN**, 8, rue de Lormont Village, 33310 Lormont. Tél. : 56.31.59.80.

Vds jx MD Streets of Rage W War, Quackshot, Desert, Strike, J-Madden, px : 200 F à 300 F. **Olivier LAPEYRE**, 27 bis, rue Gravet, 95370 Montigny-les-Corbeilles. Tél. : (16-1) 39.78.78.00.

Vds MD TBE + 2 man. + 5 jx (Super Monaco, Strider, Mercs,...), px : 1 500 F. **Régis DELAMARE**, 165, rue du Mistral, 76320 St-Pierre-Lès-Elbeuf. Tél. : 35.81.13.59.

Vds MD : 600 F (1 J + 2 man) vds GG : 600 F (2 J + Adapt Mast-GG), Vds Toki, Donald, Axe, Golf, Pond, Sonic. **Julien NICOLAUD**, 4, chemin des Tuilleries, 78250 Mezy/S/Seine. Tél. : (16-1) 30.99.83.05.

Vds MD Jap + 2 man. + 4 jx (S. of Rage...), tbe : 170 F ou éch., ctre SNES + 3 jx. **Roman GUYOT**, 35, rue St Croix de la Bretonnerie, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.75.71.

Vds MD + 4 jx : World Cup : 150 F, John Maden : 200 F, EA Hockey : 250 F; Wrestliwar : 150 F, Venteglobale : 1 450 F. **Xavier WARLUZELLE**, 8, allée des Genêts, 77230 Moussy-le-Neuf. Tél. : (16-1) 60.03.42.77.

Vds jx MD Star Cruiser : 100 F, Golden Axe, px : 150 F, Decapataque : 200 F; Tunder Blad : 150 F, Growl : 150 F. **Sébastien DEAZEVEDO**, 505, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.67.97.

Vds MD + 4 jx (Mickey, MGP, Street of R, Golden Axe) + 2 man. + livres, px : 1 400 F à déb. **Sébastien LIVEMONT**, 8, le Clos Sadet, 78780 Maurecourt. Tél. : (16-1) 39.70.87.04.

Vds 9 jx MD, px : 2 500 F tt ou 300 F l'un, tbe. **Julien PORLEDOU**, 9, av. Gaston Boissier, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.07.93.

Vds MD Jap + 2 Pads (Pro 1) + Shadow Dancer + Elemental Master, px : 1 200 F. **Bertrand LASCOLS**, 8, rue du Général Gallieni, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.55.15.

Vds MD Franç + 2 Man + 7 jx : Mickey, Quackshot, TH. Force 3, S. of Rage..., tbe, px : 2 000 F. **Jean-François PEREIRA**, 2, allée des Lupins, 78955 Carrières-sous-Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.73.05.

Vds jx MD : 200 F pce : Sonic, Robocod, Mickey, Monaco GP, Gold en Axe, tbe. **Arnaud PLICHET**, 2, rue du Manège, 76130 Mont-St-Aignan. Tél. : 35.76.04.15.

Vds MD + 5 jx + adapt SMS + 3 jx SMS + 2 Man., px : 2 499 F, vds PC Engine + 3 jx + 1 man. **Michaël SZUZUPAK**, 10, rue de la Néva, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 47.66.99.47.

Vds MD + 5 jx Sonic, Alien, Storm de Boy, Strider et Dick Tracy : 1 000 F. **Julien BENAYOUN**, 12, rue Duranti, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.03.04.

Vds MD + 2 joys + 7 jx (NHL Hockey, Lakers, VS Celtics...), px : 2 000 F. **Damien THIBAUT**, 1, allée des Grands Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.

Vds MD + 4 jx (Quackshot Outrun...) + 2 man., tbe, px : 1 800 F. **Thibault LULLIOLI**, 35, la Pinède Chemin du Clauu, 13120 Gardanne. Tél. : 42.58.21.18 (20 h).

Vds Wonderboy 5, Alisi A, Dragon, Quackshot, Mickey, px : 200 F pce. **Jean-Maurice GARCIA**, 5, rue Belle d'Argent, 13300 Salons-de-Provence. Tél. : 90.56.07.94.

Vds MD + 3 jx, px : 1 290 F, 4 jx : 1 340 F, Vds 4 jx MD : 600 F, 1 jx seul : 200 F. **Samir AITMESGHAT**, 5, rue Robert Schuman, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.37.43.

Vds jx MD : Decap'Attack (US), px : 200 F, WB3 (Jap) : 130 F ou éch ctre Krusty's Fun House. **Michel RODRIGUES**, Btg n° 47, La Villeneuve, 71600 Paray-le-Monial. Tél. : 85.81.46.32.

Vds MD FR + 2 man + 5 jx (SMGA, EA Hockey, David Robin, Sonic, G'N'G), px : 1 800 F. **Matthieu GSTALDER**, 24, Hameau des Echasson, 91310 Longpont S/Orge. Tél. : (16-1) 69.01.82.60 (ap. 19 h).

Vds MD + Altered Beast + Street of Rage + Mystic Defender + Sonic + man., px : 145 F. **Alexandre MANIGANO**, Rue Saint-Jean, BP 72, 71700 Tournus. Tél. : 85.40.75.90.

Vds Jx MD : WD Boy 5, Thunder Force 3, J. Pond 2 : 320 F pce, Sonic : 300 F, Altered Beast : 120 F. **Sabrina MAZOYER**, 56, rue de Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.03.00.95.

Vds à 250 F : Senna GP Robocod A. Dragoon, Hell Fire G. Axe 1 + 2, K. Chameleon, St Of Rage, etc... **Frédéric LIEVEQUIN**, 8, rue de Fontenoy, 59000 Lille. Tél. : 20.52.51.15 (ap. 19 h 30).

Vds MD Fran. + Sonic + Altered Beast, px : 1 000 F. **Geoffrey HANNIER**, 10, allée de la Chasse, 43370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.88.99.

Vds MD + man. + 2 jx, px : 999 F. **Didier CHAVATTE**, 44, rue Henri Mouly, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.99.22.

Vds 11 D Jap + 2 joys + 16 jx (TF3, S11 GP, EL Viento, Rollingt II, px à déb. **OMAR**. Tél. : (16-1) 45.75.01.64.

Vds MD + 2 man., 1 Arcade + Tir automatique..., px : 800 F. **Basile MENEUX**, 2, bd du Stade, 53360 Quelaines. Tél. : 43.98.82.20.

Vds MD + 2 jx, px : 650 F, Mickey-Sonic. **Vincent DEKEUWER**, 17, place Froissart, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.29.74.76.

Vds jx MD : Ghouls'n Ghost : 250 F ou éch. (ctre Thunder Force 3). **Nicolas ALLENO**, Saint Philbert des Champs 14130. Tél. : 31.64.71.48.

Vds 5 jx, MD de 250 F à 300 F pce (Sonic et Tazmania). **Stéphane AGNIEL**, 205, rue Jean-Louis Viau, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.71.04.53.

Vds MD Franc + 7 jx + 1 man, px : 1 800 F ou éch. ctre S. Nintendo + 2 jx. **Arnaud JACKOWSKI**, 11, place George Braque, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.47.43.16.

Vds + PS3 + Starf 2 IGHt + Volley + Alienstorm + 3 man. **Antony CHARBONNEAU**, 22, rue Jean Yole, 85260 L'Herbergement. Tél. : 51.42.81.83.

Vds Mega D + 2 man. + 4 jx (Mercs, Jame Bond II, Decapatack Artalive) + adapt., px : 850 F. **Nordahl MONFORT**, 5, rue de l'Ancienne Gare des Flamans, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.22.33.93.

Vds 20 jx MD de 120 F à 280 F + mon. coul., px : 850 F à 1 000 F. **Alexis ACHARD**, 1, rue Mozart, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.69.23.

Vds jx MD Gynoug : 120 F, Quackshot : 150 F; Wonder Boy 3 : 120 F (jx Jap), tbe. **Gwenn-Ael DUMON**, 1, allée des Pensées, 19700 Seilhac. Tél. : 55.27.91.52.

Vds, éch., ach. jx MD poss. : Spattler, Street, Kid, Chameleon, Alisia Oragon, etc... jeu : 200 F à 300 F pce. **David CARBONELLI**, 24, rue Sully, 69150 Décimes. Tél. : 78.49.93.51.

Vds MD tbe + 3 jx (Mercs, Sonic, Spiderman), px : 1 400 F avec 2 man. **François BIROU**, 14, résidence les Longues Raies, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.55.03.

Vds GG + jx, px : 1 400 F, vds MD, px : 500 F; Vds Quackshot et Warsong. **Pierre NOVOTNY**, 17, rue d'Estienne d'Orves, 95340 Persan. Tél. : (16-1) 39.37.07.56.

Vds MD jap. + 7 jx (Sonic, Fantasia, Mercs, D Jboy; Moonwalker; Golden Axe, S. of Rage, px : 1 600 F. **Jérôme CAMPOS**, 29, av. Gambetta, 34340 Marseillan. Tél. : 67.77.37.29.

Vds ou éch. jx MD : Sonic, Streets of Rage, Twin Hawk, S. Basket, Mercs, Thunder Force 3. **José RIBEIRO**, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73.

Vds MD Fra + 2 joys + 8 jx (S.O.R., Mercs, Mickey...), val. : 4 320 F, px : 2 200 F. **Gonzague BASSO**, 13, rue St Croix de la Bretonnerie, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.66.30 (ap. 19 h).

Vds jx MD : Populous : 230 F, Fantasia : 210 F, Might an Magic : 300 F, Carmen Sadiego : 300 F. **Loïc QURIS**, Moulin de Gaix, 31090 Valdurenque. Tél. : 63.50.71.87.

Vds MD + 7 jx : Robocod, Rodrash, Decapattack, etc..., px : 2 500 F. **Olivier CALVET**, 8, square des Marguerite, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.44.15.

Vds MD + 2 man + 2 jx (Altered Beast + Sonic), px : 1 300 F. **Joffrey PAIREMAURE**, Le Baletrie, 86210 La Chapelle Moulière. Tél. : 49.56.72.73.

Vds jx MD Test Drive 2, GD Axe, Quackshot, Toe Jam, Road Blaster, px : 150 F pce. **Pierre TALLEUX**, 34, route du Pavé des Gardes, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.17.79.

Vds jx MD : Sonic, Mickey : 250 F pce ou 450 F les 2. **Richard LE CORRE RICHARD**, 27, rue de Plomeur, 29730 Guilvinec. Tél. : 98.58.19.33.

Vds MD + 2 man. + 2 jx + adapt jap, px : 1 000 F. **Emmanuel MARCHETTI**, 160, rue F. de Pressensé, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.83.01.

Vds MD + jx, px : 1 200 F à déb. **David ELKAIM**, 50, rue de Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.03.85.17.

Vds MD + jx (Street of Rage, Kid...) + 2 man. ss gar., tbe. **Benjamin VERNOUX**, 99 bis, Impasse Avenue Jean-Moulin, 26100 Romans/Isère. Tél. : 75.02.44.82.

Vds MD jap + 3 (Robocod, Alt Best, Dick, Tracy), tbe. **Ludovic PELVAU**, 43, rue Nationale, 41300 La Ferté-Imbault. Tél. : 54.96.20.05.

Vds MD + 4 jx : Sonic, Streets of Rage EA Hockey, Wonder Boy 5 + 1 joys, px : 1 350 F. **Joram DOUCINET**, Acaldegia A Ascain, 64310 Pays Basque. Tél. : 59.54.06.46 (ap. 19 h).

Vds S. R-Type sur S. Nintendo, tbe, px : 400 F et Crack-Bown : 350 F sur MB. **Philippe MILOT**, 45, av. des Coquelicots, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.51.03.13.

Vds Thunder Force III sur MD, px : 200 F à 250 F et Gynoug, Fantasia, Sonic, Spiderman, px : 200 F ou 150 F. **Eric TRIPIANA**, 5, rue Saint-Jean, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.65.30.13.

Vds MD Fr + 6 jx + 2 man, vds GB + 8 jx, tbe. **Yann RENARD**, Poupénas, 47170 Mezin. Tél. : 53.65.65.22.

Vds MD (Jap) + 2 man. + 5 jx (Eswat St Rage Two Dudes, Alien Storm Beast Wrest), px : 1 290 F. **Jérôme TALLEUX**, 34, route du Pavé des Gardes, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.17.79.

NES

Vds NES + pist. + man + 7 jx, px : 1 200 F ou vds jx de 100 F à 150 F (Punch out Link etc...). **Morgan GAUTIER**, 50, rue Édouard Beaulieu, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.17.88.

Vds Nes + 2 man. + 7 jx + pist, px : 1 800 F. **Robert FAILLE**, 30, av. du Général de Gaulle, 83340 Flassans-sur-Issol. Tél. : 94.69.70.87.

Vds NES + rob + pist. + 25 jx, px : 600 F, vds 95 x (DD II, Mario 3, Volley, et Elde de 100 F à 200 F. **Cyril ROUSSEAU**, 48, rue Syllvobelle, 13006 Marseille. Tél. : 91.81.77.35.

Vds S. Nintendo Fra. + Adapt. + 5 jx (Zelda 3, Castlevania 4...), px : 2 200 F. **Vincent GAUBERT**, 2, chemin des Grands Prés, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.83.94.

Vds NES ss gar. + 5 jx Super Mario, Megama N2, Robocop BBilly Kfu, px : 1 300 F. **Stéphane CHENE**, 7, rue Auber, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 47.42.66.06.

Vds NES + 9 jx (Tic et Tac, Mario 1, 2, 3 etc...), px : 1 500 F. **Olivier BRUN**, 5, rue du Béarn, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.14.08.

Vds NES + 6 jx + pist, tbe, px : 1 500 F. **Damien THEVENET**, 10, rue de Paris, 16000 Angoulême. Tél. : 45.68.14.32 (ap. 19 h).

Vds NES + 9 jx (Mario 3, 2, 1; Gremlins 2, World Cup...), px : 1 500 F à déb. + Zapper. **Frédéric BIENVENU**, 9, rési. la Closerie, 27940 Aubevoye. Tél. : 32.53.08.72.

Vds NES + 5 jx + Zapper Rescue-Popeye etc..., px : 1 100 F. **Rémi LE BAS**, 6, boul. Jules Favre, 69006 Lyon. Tél. : 78.52.82.79.

Vds NES + 10 jx (SMB1, II, III...), val. : 4 200 F, px : 2 000 F. **Patrick ARNOLD**, 89, route de Thionville, 57440 Angevilliers. Tél. : 82.91.75.90.

Vds NES + 3 jx + 2 man + pist. (Duck Unt, Mario Bross, TMHT), px : 1 000 F. **Jean-Mathieu BAILLETTE**, 11, impasse de l'Azur, appt. 45, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.07.74.

Vds NES + 2 man. + 4 jx, Tetris, Volley, Zelda, Top Gun, tbe, val. : 2 000 F, px : 500 F. **Laurent SCARPARO**, Rés. Monte Stello K14, 20290 Borgo. Tél. : 95.36.10.11.

Vds jx NES (Mario 2, Blue Shadow, Kick Off, etc), px : 250 F pce, tbe. **Raphaël LAFARIE**, 8, av. Louis Jourdan, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.93.74.

Vds NES + 7 jx + pist. Mario 3, D. Dragon 2, Robocop etc... **Benoît CAMPOS**, 32, rue dela Tourtière, 69390 Millery. Tél. : 78.46.27.09.

Vds jx Super NES Zelda 3, px : 400 F + Super-Scope, px : 400 F + Adams Family px : 400 F. **Pascal VERHAEGHE**, 10, rue du Four à Chaux, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.57.91.

Vds NES + 2 man. + pist + Game Genie + 36 jx, px : 1 800 F. **Jérôme DE QUINA**, 115, rue Jean-Jaurès, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.75.23.90.

Vds jeu sur NES, px : 150 F Metroid. **Marc NALOT**, 24, rue Guynemer, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.40.90.

Vds NES + 7 jx (SP Mario 3 et 2, Zelda 2 etc...), px : 1 200 F à déb. **Benoît POLETTI**, 13, résidence Thiechamp, 57130 Vaux. Tél. : 87.60.24.52.

Vds NES + Zapper + SMB 1 + D Hunt : 500 F; + 10 jx (Zelda 2, SMB3...) le tt, px : 2 000 F. **Guillaume VELU**, 13, rue Haque, 60590 Serfontaine. Tél. : 44.84.81.26.

Vds NES + pist + 20 jx, val. : 9 400 F, px : 4 500 F ou 200 F le jeu. **Jean-François CHALBOS**, 17, place Michelet, 43000 Le Puy. Tél. : 71.02.30.22.

Vds NES + 6 jx (Megaman 3), px : 1 200 F, val. : 2 700 F + zapper. Ach. MD + jx ou éch à déb. **Romain VIRAT**, 90, rue du Commerce, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.11.16.

Vds S. Soccer et S. Castlevania 4 (SNIN), Mario 2, Mégaman 2, Zelda 2 (NES), DD et GG (G. Boy). **Laurent DUVAL**, 6, rue de Labastide, 65100 Lourdes. Tél. : 62.94.19.32.

Vds 9 jx NES, px : 200 F pce. Vds NES Advantage, px : 200 F. **David MOREL**, Chemin des Rosiers, La Prade, 33650 Saint-Médard d'Eyrans. Tél. : 56.20.22.72 (ap. 17 h).

Vds jx NES, px : 140 F à 250 F : Zelda, TMHT, SMB1, Trak & Field, Bubble Bobble, Golf, le tt à 900 F. **Benoît TERRAY**, 37, rue de l'Université, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.75.47.

Vds NES + 8 jx + 2 man. + Zapper, px : 1 300 F. **Pierre SIGAUD**, Les Genets, Bt F56, Rte D'Apt Septenes, 13240 Les Vallons. Tél. : 91.96.06.83.

Vds jx NES (Bionic commando, kid Icarivs, Gun Smeke, etc...), px : 100 F à 200 F pce. **David SFEZ**, 4, av. Saint-Maurice du Valais, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 48.86.68.62.

Vds NES + 2 man + 4 jx (Tortues + Megaman + Metal Gear + Bionic Commando), tbe, px : 600 F. **Jean-Philippe CANTREL**, 4, domaine de la Duchée, 78121 Crespières. Tél. : (16-1) 30.54.92.91.

Vds NES + 11 jx, px : 2 200 F, Maniac Mansion, Nort et Sud Zelda 1 et 2, Word Cup, Punch Out. **Philippe STENGEL**, 10 A, rue Charles de Gaulle, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.65.22.50.

Vds NES + 8 jx (SMB3, Megaman 1 et 2, Gremlins 2, Tetris, Metroid), px : 1 300 F. **Fabrice PIPE-RAUD**, 4, rue Duvivier, 95140 Garge-les-Gonnesse. Tél. : (16-1) 34.53.08.45.

Vds NES + 8 jx (Simpson, DD II, SMB 2...) + Zapper + range K7, px : 2 100 F ou éch. ctre S. Nin. + 3 jx. **Arnaud ARBILLAGA**, 8, rue de l'Eglise, 64220 St-Jean-Pied-de-Port. Tél. : 59.37.06.44.

Vds NES + man. + pist. + 10 jx, val. : 4 900 F, px : 1 400 F. **Richard GANDELON**, 10, rue Lavolsier, 91350 Grigny II. Tél. : (16-1) 69.06.31.05.

Vds Wrestlingmania (not. et bte) pour S. Nintendo. Px : 350 F. **Franck GRUNWALD**, 2, rue du Palais Nihoun, 59800 Lille.

Vds NES, tbe + 5 jx + Tic et tac, Dragon Ball, Top Gun, Bugs Bunny, Turtles, px : 1 500 F. **Bastien TROTTA**, 34, chemin du Chatenay,

Vds NES + 2 man. + 10 jx, px : 1 200 F (SMB1, 2, 3 : Shadow Gate, Goal Trak and Field; World Cup...), Guillaume TEILLOT, Equipement, 63680 La Tour d'Auvergne. Tél. : 73.21.52.35.

Vds NES + 2 man. (Mario 1, 3) : Dragon Ball + Duck Hunt), tbe, px : 900 F. Nikola ALIMPIC, 14, impasse de la place Moulin Galant, 91100 Corbeil-Essonnie. Tél. : (16-1) 60.89.32.49.

Vds Marble Madness sur NES neuf, px : 250 F. Nicolas DUSSART. Tél. : 74.96.01.62.

Vds Galaga : 100 F; World Wrestling, Days of Thunder, Gradius : 150 F; Joy NIS : 80 F. Damien BAC, 11, rue de Veyrines, 33700 Mérignac. Tél. : 56.12.04.91.

Vds jx NES TMHT1, DD, Metroid Shadow Warrior Power Blade + Rival Turf sur NES : 200 F. Sébastien VILLALBA, 69, route des Gardes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.79.03.

Vds jx NES tou à 200 F (à déb.), vds NES + jx tbe. Guillaume DUNDEZ, 82, route de l'Étang, 78750 Marill Marly. Tél. : (16-1) 39.58.10.92.

Vds NES : Zapper + Link 2 + Mario 1 et 3 + Duck + TMHT + Gauntlet, px : 900 F. Yves GUENIAU, 5, rue Théophile Duchamp, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35.

Vds jx NES : Mission Impossible : 225 F; Probotector : 175 F; Zapper : Mario/Duckunt (300 F) le tt : 600 F. Julien BUCHE, 16, rue Epoigny, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.66.98.

Vds jx NES : D. Tales, D. Dragon 2, Mario 2, Draagonball, Kabuki, T. Gun : 250 F ou éch. ctre jx MD. Stéphane BRETIN, 95, rue de Bourgogne, 45220 Douchy. Tél. : 38.87.14.59.

Vds jx NES (français) Maniac, Manson; px : 250 F. Dominique SEGUIN, 85, bd du Général Leclerc, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.29.23.

Vds NES (550 F), pist. + SMB Duckhunt et vds jx : 250 F pce (SMB3, Probotector, Megaman 2). Sylvain TRISTAN, 4, rue des Mimosas Périgieux Dordogne, 24750 Treilac. Tél. : 53.53.98.40.

Vds NES + 2 man + 1 man Advantage + pist. + Robot + 5 jx (SMB3, Zelda I...), px : 900 F. Nicolas WILLECOMME, 1, av. Vauquelin, 93470 Coubron. Tél. : (16-1) 45.09.37.81.

Vds jx à 200 F : Batman, Megaman 1, et 2; Bionic Commando Section. Philippe GOURMELON, 19, rue de la Poste, 22650 Ploubalay. Tél. : 96.27.36.17.

Vds NES + 10 jx + 2 Joys, px : 1 100 F. Florent LAVAUD, 14, rue Bonhomme, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.82.27.

Vds NES + 2 man + pist, 500 F + 4 jx (Zelda, Duck Tales, etc...), px : 900 F ou le tt : 1 200 F. Nicolas LAVENANT, 40, rue de la Gare, 80110 Thezy-Glimont. Tél. : 22.34.00.02 (ap. 19 h).

Vds jx NES, tbe ble + not. SMB 3 : 240 F, Zelda 2 : 195 F, Faxan etc de 150 F à 200 F, port compris. Crystel ou Ludovic Kohler, 40, chemin des Hermières, 69340 Francheville. Tél. : 78.59.66.37.

Vds NES + 1 jx : D. Dragon 2, Blade of Steels, px : 500 F ou 200 F le jeu. Mickaël POCHER, HLM Pasteur, B2, EX3, P7, 56600 Lavester. Tél. : 97.76.42.94.

Vds NES + 1 jeu (Zelda 1) + 2 man. px : 400 F. Arnaud LEFEBVRE, 99-101, rue de Meaux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.01.60.

Vds NES + 3 jx + pist, px : 600 F. Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49.

Vds NES + 2 man. + 1 jeu, S. Mario Bros 1 ou 3 + Joys, val. : 600 F, px : 800 F. Richard JEAN, 22, rue Jules Ferry, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.01.63.

Vds NES + 2 Padoles + 2 jx (Mario 3, TMHT), px : 1 050 F à déb. Denis BERGON, 12, cheminement Blaise Cendrars, 31100 Toulouse. Tél. : 61.41.17.35.

Vds jx NES, Teenage Mutant turtles, Bionic Commando, off Road, Donkey Kong Classics à 200 F. Loïc PEGUILLAN, 2, rue Georges de Porto Riche, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.64.17.

Vds NES + 13 jx (SMB2, SMB3, Zelda, Link...) + Zapper, px : 2 000 F, port compris. Matthieu BERENGUER, 27, rue de l'Orange, 03360 Ainay-le-Château. Tél. : 70.07.94.33.

Vds NES + 3 man + Zapper + Robot + 13 K7 (2 Mario + Zelda + TMHT etc...), px : 1 300 F. Axel FERAUT, 45, rue Combe des Dames, 24000 Périgieux. Tél. : 53.09.89.23.

5 jx NES : 200 pce, Buraifighter, D. Dragon 1, Les Chevaliers du Zodiaque. Fabrice DAVOUST, 10, rue Gauguin, Grand-Vaux, 31600 Savigny S/ Orge. Tél. : (16-1) 69.05.54.28.

Vds NES + pist. + 2 man. + 18 jx. Nicolas MEUNIER, 52, av. des Noyers, 38300 Domarin Isère. Tél. : 74.28.09.18 ou 74.93.09.96.

Vds NES + 2 man + 4 jx + plans + Astuces + btes, px : 1 200 F ou éch ctre MED + 2 jx ou S. Nintendo + 1 jeu. Julien GRITTE, 50, rue de l'Angoulême, 74600 Seynod. Tél. : 50.52.19.04.

Vds NES + 8 jx + joy + revues, val. : 3 310 F, px : 900 F. Alexandre LORMEAU, 89, av. de Genève, 74000 Annecy. Tél. : 50.46.02.89 (17 h).

Vds jeu NES Star Wars, px : 250 F état neuf. Romain CHARROY, 27, rue de Benney, 54134 Ceintrey. Tél. : 83.25.04.74.

Ech. ou vds, power-blade (190 F); Zelda II (200 F); Duck-Tales (200 F); Gauntlet II (175 F). Grégory PLOTTON, 1, rue de la Poterne, 78180 Les Yvelines-Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.43.37.11 (18 h).

Vds NES + 8 jx, px : 1 800 F à déb ou sép. NES : 300 F jx à 200 F pce. (SMB1, Top Gun...). Mickaël NEUMANN, 44, rue de la Foucaudière, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.81.38.

Vds NES + 2 jx (Duck-Tails et Castlevania) + adapt., px : 450 F. Mehdi HAMIMI, 39, av. de la Division Leclerc, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 43.50.93.03.

Vds NES ss gar. sans jeu : 300 F ou avec 2 jx : 750 F. Nicolas PAIN, 27, rue Claude Monet, 17440 Aytre. Tél. : 46.44.52.53.

Vds jx NES (Mega Man 2, Duck Tales, Batman), px : 250 F à déb, tbe. Bertrand DUCLAUX, Fondurand, 17800 Pons. Tél. : 46.91.27.22.

Vds NES + 8 jx (SMB3, Link, Tic Tac...), px : 2 000 F. Jean-Michel DUPUY, 120, rue Etchenique, 33200 BX France. Tél. : 56.08.18.86.

Vds jx NES : Ski Or Die : 300 F, Solstice : 300 F. The Bugs Bunnay Blowout : 300 F. David MALLET, 164, rue de la Perche Arc-en-Ciel, 40600 Biscarrosse. Tél. : 58.78.81.92.

Vds NES + 15 jx (SM1, 2, Beach Volley, Blade of Steel etc...), max 325, min : 100 F. Pierre BOREL, 344, bd Notre Dame, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.40.51.22.

Vds NES + 3 jx (SMB3, TMHT, Dream Master), px : 1 400 F à déb. Sébastien BONNARDEL, 1, les Tilleuls, 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.64.13.

Vds NES + 14 jx + 2 man. + zapper + poignée NIS : 2 000 F. Grégory PERRIN, Verte Rivière A3, rue Amiral Nomy, 83000 Toulon. Tél. : 94.46.70.52.

Vds Nintendo + 2 jx + 2 man. + pist, px : 550 F + 10 jx, px : 200 F à 250 F pce. Dominique PAYEN, 5/5 voie Mallarme, 62000 Arras. Tél. : 21.23.51.63 (le soir).

Vds NES + 2 man. + 6 jx (Turbo Racing, Robocop etc) + 1 Paddle, ss gar., px : 2 300 F. Wand-ceslas SEILLER, La Nicolais Besné, 44160 Pontchateau. Tél. : 40.01.37.62.

Vds NES + 6 jx + pist. + 2 man (Ice Hockey, Black Manta...), px : 1 500 F ou éch. ctre G.G. + 4 jx. Olivier STEFFANY, 27, rue de Blois, La Ferté-Villeneuil, 28220 Cloyes. Tél. : 37.44.10.82 (ap. 17 h 30).

Vds NES + 2 man. + 4 jx ou plus. Cédric JOLY, 42, av. du Midi, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.36.04.

Vds jx NES (Zelda II, Dragon ball, Dble Dragon II, SRNR, Castlevania II, Métrôid), px : 125 F ou 600 F le tt. Christophe SEMICHON, 13, rue Adèle, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 45.28.12.54.

Vds NES + 2 man. + zapper + 15 jx : Mario Bros 1 et 2, Megaman, px : 2 500 F (val. : 4 400 F). Sébastien RANTY, Bt 28, Résidence Les Hautes Plaines, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 68.28.26.55.

Vds NES + Mario 3, Castlevania Life Force, px : 500 F. Sébastien GAUTIER, Résidence la voie du Sud, 91180 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.34.19.77.

NES + jx P. Blade D. of Thunder, Tortue, WFF, Top Gun, R. Fighter, px : 1 200 F. Grégory VIAUD, 356, chemin de Saint Roman, 30300 Comps. Tél. : 66.74.49.05.

Vds NES Tbe + 2 man. + pist. + S. Mario Bros + Duck Hunt + Tortues, px : 700 F. Stéphane DUVIQUET, 57, av. de l'Oasis, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.27.58.

Vds NES + 2 jx + GB + 5 jx ou éch ctre MD + 2 jx mini ou GG + 3 jx mini, px : 1 250 F. Eric NG, 23, quai de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.56.73 (W.E.).

Vds NES + Zapper + Mario 2 + Airwolf + Solstice + NES Advantage, px : 900 F. Julien MOLLÉ, 91, rue des Pinsons la Chapelle sur Erdre, 44240 Loire Atlantique. Tél. : 40.93.51.69.

Vds joys NES Advantage tbe + bte et not., px : 190 F. Jean-Romain BERAL, 4, villa Blanche, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.22.51.77.

Vds NES + 6 jx + Zapper, val. : 2600 F, px : 1 300 F. Jérôme DOSSI, 13, allée Louis Nogueres, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.28.12.

Vds NES + 2 jx, px : 600 F GB, px : 400 F. Alune PHAXAY, 16, allée Jean Baptiste Clément, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.75.00.58.

Vds NES + 2 man. + pist + S. Mario + Warrior + Duck Hunt, px : 600 F. Olivier THEBAULT, Libérière de Cloué, 86600 Cloué. Tél. : 49.43.32.07.

Vds jx sur NES Battle of Olympus + Batman, px : 250 F. Stéphane HERRBACH, 4, rue Rutel, 67220 Bassembourg. Tél. : 88.57.00.62.

Vds Castlevania, px : 150 F, Popeye : 50 F; TMHT : 150 F; Paper Boy : 150 F, Kick Off : 150 F, Final Fight : 500 F. Cédric FELIX, 11, Ruelle de Monvetu, 77410 Annet-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.26.86.97.

Vds jx NES : 100 F, Top Gun, Tennis, Pro Wrestling, Soccer et Ninja Turtles : 150 F. Damien THIBAUT, 1, allée des Grands Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.

Vds TMHT, DragonBall, Metroid, Topgun, px : 100 F pce ou éch. ctre Tetris. Vincent VALAT, 14, cour des Petites Ecuries, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.57.95 (ap. 19 h).

Vds NES + 22 jx + Zapper + 2 man. bon état, px : 3 000 F. Yannick HOUEE, 29, av. Henri Barbusse, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.46.04.

Vds NES + 2 pads, px : 171 F; Blades of Steel, Faxanadu, Mario 3, Zelda 2, Tortues, Mario + Duck + pist. Philippe HO, 4, rue Passet, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.18.89.

Vds NES + 6 jx (Zelda 1 et 2, Mario 3, Gremlins 2, Maniac Mansion Battle), px : 1 600 F. Benjamin TOURY, 25, Grande Rue, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.76.31.24.

Vds NES + 9 K7, px : 1 500 F. Grégory PSARSKI, 36, bd du Redon le Parc aux Fontaines, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.72.84.

Vds NES + 7 jx (SMB II, Megamani, Castlevania I) + 2 man + Zapper, tbe + btes, px : 1 600 F. Thomas GODET, 29 bis, av. de la Motte Picquet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.72.97.

Vds NES + 6 jx terminators 2, Megaman 2, Mario 3, Logman Dragon 2, Ninga, px : 1 200 F. Benoît KERGROHEM, 11, rue Arthur Honegger, 94440 Santeny. Tél. : (16-1) 43.86.00.56.

Vds NES + rob + Zapper + 3 man. + 3 jx (SMB 3, Zelda 2, Megaman; 2), px : 3 000 F. Sébastien BOURGOVIN, 1, rue des Alouettes, 91660 Merville. Tél. : (16-1) 64.95.14.93.

Vds NES + 8 jx (Batman, Tortue, Simsons, Megaman 2, Lite Force), val. : 4 200 F, px : 1 790 F. Alexandre SZWARCBERG, 54, bd Richard Lenoir, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.93.40.

Vds K7 NES, GB et SMS de 100 F à 200 F pce. Didier VAISSIERE, 9, rue de la Comédie, 11400 Chastelnaudary. Tél. : 68.23.02.30.

Vds NES + 5 jx (TMHT, SMB1, Duc Khunt, Soccer, Airwolf) + 2 man. + zappeur, px : 1 300 F, tbe. Olivier MILVAUX, 35, av. du Gal de Gaulle, 78250 Mezy. Tél. : (16-1) 34.74.56.42 (ap. 18 h 30).

Vds 8 jx NES, px : 150 F pce. Wilfried ATTAB, 27 bis, rue de Messy, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.97.98.

Vds NES 300 F + 8 jx : 150 F à 300 F ou le tt : 2 000 F. Vincent ORSINI, 13, rue Sydney Bechet, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.02.71.58.

NES + 2 man. Turtle Ninja, bon état, px : 500 F. Frédéric TOUSSAINT, Jars, 18260 Vailly-sur-Sauldre. Tél. : 48.58.70.02.

Vds NES + Zapper + 7 jx (SMB1 et 3, D. Hunt, D. Tales, Tetris, V. Ball, Rush Nattack), px : 1 300 F. Xavier HOUZET, 7, rue Pasteur, 59400 Estourmel. Tél. : 27.78.62.54.

Vds NES + 3 jx : 490 F, vds jx : 350 F à 400 F (Batman, Mario 3, Ski or Die, etc...). Elian PSAUME, 8, cité Moto-cross, 34390 Mons-la-Trivaille. Tél. : 67.97.75.32.

Vds NES + 11 jx, px : 3 000 F ou 200 F le jeu ou NES + 2 jx, px : 500 F. Nadim MEKKAOU, 165, rue Armand Sylvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.68.58.15.

Vds NES ss gar. + Zapper + 2 man + Duckh + Mario 3 + Bad Dudes, px : 850 F à déb. Pierre Alban COVAREL, 13, rue Amiral Courbet, 50100 CHERBOURG. Tél. : 33.94.98.38.

Vds NES + 6 jx (Turtles, Robocop, D. Dragon, Chevaliers du zoo, Hyper Soccer, Spike Volley, px : 1 400 F. Laurent DE BRITO, 13, rue de l'Avenir, 21490 Ruffey-les-Echirey. Tél. : 80.36.04.98.

Vds NES + 2 jx + 2 man. + zapper + K7 pce, tbe, px : 600 F, vds 5 jx : 200 F pce ou le tt : 1 500 F. Huguet ANABELLE, 24, av. des Rous-sière, 78200 Magnanville. Tél. : (16-1) 34.78.61.21.

Vds NES + 4 jx Zelda 2, Worl Cup, Ducktales Megaman II, px : 500 F, vds K7 NES. Nicolas QUASTANA, 8 A, rue de la Papeterie, 91100 Corbeil-l'Essonne. Tél. : (16-1) 60.88.47.99.

Vds NES + D. Dragon II + Faxanadu + Dragon Ball + Gauntlet II, px : 1 000 F. Christophe CORMIER, 3, rue du Cerf de Garde, 69890 La Tour de Salvagny. Tél. : 78.48.05.53.

Vds cartouche de jx World Cup sur NES, px : 200 F. Mickaël DAURELLE, Le Parquet, 06230 La Batie Neuve. Tél. : 92.50.34.66.

Vds jx NES D. Dragon Irescue, the Embssy mission de 280 F à 300 F. Aurélien NOEL, 7, place du 11^e Chasseur, 70000 Vesoul. Tél. : 84.76.04.54.

Vds NES + jx (Simpsons-Urban; Champion, Dragon Ball, Top Gun) + Mann. Python 2 + Gant. Benoît LACHAMP, 31, route du Rain-Brice, 88530 Le Tholy. Tél. : 29.61.89.21.

Vds Zelda 1, px : 230 F, Dr Mario, px : 200 F, Super Mario 3, px : 330 F; Tetris, px : 200 F; NES MAX, px : 70 F. Nicolas CANDEIAS DU MONTE, 120, rue du Gal Leclerc, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.15.62.37.

Vds NES + 5 jx au détail, px : 250 F à 150 F (Mario 3). Brahim ADJEROUD, Adjeroud l'Epi, 1 jas de Bouffan, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.47.12.

Vds S. Nintendo + 2 jx S. Mario et S. R-Type, px : 1 500 F. Christian SAERENS, 20, rue Rambervillers, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.91.76.

Vds sur NES : D. Dragon 2, Blue Shodow Bionce commando, 150 F pce. Olivier PLANAS, 70, av. de Verdun, 95310 St-Ouen-L'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.41.67.

Vds NES + 10 jx (Turtles, Life-Force, Bionic, SMB2, Solar-Jetman, T8 F2...), px : 1 500 F. Ludovic FERRET, 42, rue de l'Alma, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.41.33.

Vds NES + Zapper + Mario 1 + Duck Hunt, px : 650 F; Metal Gear, px : 290 F, Mario 3, px : 300 F. Jérôme OUVRAR, 10, rue Maurice Ravel, 85500 Les Herbiers. Tél. : 51.91.15.44.

Vds NES + 4 jx, World Cup, Mario 1, Wrestlemania, Tortue, px : 800 F. Eric KERAVAL, 47, rue Henri-Dunant, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.43.05.

Vds NES + 1 jeu Super Mario 1 et Duck Hunt + pist + 2 man., px : 600 F. Sihon ALEXIS, 10, rue Ruplinger, 69004 Lyon. Tél. : 78.39.19.95.

Vds NES + 7 jx (TMHT, Batman, Tic et Tac, Soetmac, Dukes, Robocop, etc...). Julien FLORES, rue des Huiliers, 71590 Cergy.

Vds NES + 2 man + 9 jx, val. : 4 500 F, px : 2 000 F. Sébastien KOTZINE, 216, route de Bellet « Le Clos Ste Bernadette » bât 3 B, 06200 Nice. Tél. : 93.44.68.30 (ap. 20 h).

Vds NES + 4 jx (Simpsons, DB2, TMHT, Goal), px : 1 290 F. Stéphane MUNCH, 23, rue Janvier, 83200 Toulon. Tél. : 94.91.85.32.

Vds NES + 2 man. + 6 jx : SMB3, Bayoubilly, Turtle, Dream Master, D. Dragon II, Superspikv'Ball, px : 1 500 F. Julien ARVIS, 48 bis, Charles Bras, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.79.94.

Vds NES + 3 man. + 3 jx : TMNT + Gremlins 2 + chevalier du Zodiaque, val. : 2 000 F, px : 1 000 F. Laurent LURROT, 38, rue de Villeme-nard, 18390 St-Germain-du-Puys. Tél. : 48.30.60.37.

Vds NES + 4 jx + 2 man., px : 1 100 F. Antoine MIGAUD, 17, rue de Normandie, 27260 Asnières. Tél. : 40.86.14.65.

Vds NES bon état + 7 jx, px : 1 200 F ou NES + 1 jeu : 600 F ou jx sép. : 300 F. Guillaume CONTE, 230, chemin des Tuilières, 06220 Vallauris. Tél. : 93.64.19.76.

Vds NES Tic et Tac, px : 350 F; Piscou, px : 250 F; Link, px : 150 F, Top Gun 1, px : 250 F; Dragon Ball, px : 200 F. Grégory ANSELM, Clos du Chioze, 46700 Mauroux-Puy-l'Evêque. Tél. : 65.24.64.52.

Vds 3 cart. Nintendo, px : 200 F pce. Excite Bike Life Force The Simpson's. Christian DUBOIS, 3, rue Niepce, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.68.03.

Vds NES + 4 Jx (Tic et Tac, TMHT, Megaman 2, Bugs Bunny), px : 1 000 F; Vds GB + 3 jx (Tetris, Spiderman, Gremlins 2), px : 600 F. Yannick CHAMPION, 36, Grande Rue, 25160 Albuison. Tél. : 81.69.38.96.

Vds NES + 5 jx, tbe, px : 1 300 F, val. : 2 600 F. Vds jx MD (Tazmania W3 Magica 80). Loïc FOLLE-ROT, 14, rue Pierre Curie, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 64.47.07.76.

Vds jx NES 230 F pce, Blue Shadow, Mario 2, Docteur Mario, Dragon 1, 2. Thierry CHAPEAU, Les Cretinières, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. : 40.29.72.77.

Vds NES + 3 jx (Zelda 2, Baddudes-Warriors), val. : 1 870 F, px : 600 F à déb. Michaël LAURIN, Laurin Michael, av. de la Gare, 87800 La Meyze. Tél. : 55.00.75.45.

Vds NES, px : 1 300 F + 2 man. + zap + 7 jx : Megaman 2; Ducktales-Superspike; D. Dragon... Sébastien CHRISTOPHE, 20, impasse Lamontine, 64200 Biarritz. Tél. : 59.41.29.17.

Vds NES + 16 jx (Megaman 1 et 2, Mario 1, 2, 3, Faxanadu, Tortues 1, 2) etc. NES : 400, jeu : 200 F. Jérémy THOMAS, 2, bis rue de la Pérousse, 56600 Lanester. Tél. : 97.76.73.24.

NES + 4 jx Mario 1 + Duck Hunt + Turtles + Quabuky + Pist + 2 man., px : 900 F. Patrice BLIN, 3, Grande Place la Garenne, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.53.61.

Vds NES + 3 jx (Mario 1 + Duck Hunt + Wrath of the Black Manta) + Zapper + 2

SEGA

Vds jx neufs sur AG-ST-PC 3 1/2 et 5 1/4, px cassés!!! Liste sur demande. **Christophe CLAUSTRES**, 1, rue des Étang, 35330 Maure-de-Bretagne. Tél. : 99.34.93.23 (le soir).

Vds GG + 6 jx + batter Pack + loupe, tbe, px : 1 290 F. **Sébastien LEON**, 22, rue Saint-Augustin, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.65.37.03.

Vds G + 8 jx (Olympic Gold-Mickey...), px : 1 500 F. **Arnaud DUCROUX**, 30, rue Claude De-caen, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.22.98.

Vds GG + 4 jx (1 MS) + adapt. sect. + adapt. MS, px : 1 200 F, val. : 2 200 F. **Thomas GAUMON-DIE**, 141, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris.

Vds GG + Mickey + Shinobi + Devilsh + adapt secteur : 1 000 F. **Sébastien BOUDOU**, 2, résidence du Cottage, 95390 St-Prix. Tél. : (16-1) 39.59.76.31.

Vds lot de 2 jx, GG G-Loc + Wonderboy, px : 350 F à déb. **Nicolas COUPE**, 24, rue Jules Ferry, 59127 Wallincourt. Tél. : 27.78.83.98.

Vds GG + 5 jx (Sonic, Mickey, Shinobi, Columns, S. Monaco GP), px : 1 000 F. **Alexandre GAUDE-LAS**, 10, bis rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.01.15.

Vds GG + 6 jx (Shinobi, Wonder-Boy, Devilsh!!!) Val. : 2 500 F, px : 1 000 F. **Nicolas COURALET**, 15, av. des Noëlls, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.05.44 (H.R.).

Vds GG + Sonic et secteur + Ax Battler et psy. World, tbe, px : 1 100 F. **Olivier ARSAC**, 25 b, rue du Maréchal de Saxe, 68300 Saint-Louis-Neuweg. Tél. : 89.67.88.65.

Vds GG + 3 jx + prise secteur, px : 1 100 F. **Denis WERMELINGER**, 8, rue du Vexin, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.21.49.

Vds GG tbe + Mickey + columns + Adapt. MS/GG + Sonic, px : 990 F. **Mickaël LUNEAU**, 7, avenue Matthieu Donnart, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.33.90.

Vds GG + adapt. sect. + Donald + Columns + Shinobi, px : 1 000 F. **Julia MAILLEFERT**, 12, rue de la République, 52600 Chalindrey. Tél. : 25.88.52.32.

Vds GG + adapt. + column + olympic Gold + Chess-Master + Donald Duck, px à déb. **Nicolas GARÉTON**, 22, av. du Roucas, 31490 Léguevin. Tél. : 61.86.72.95.

Vds GG + 3 jx (Columns, Donald, Ninja Gaiden), px : 1 100 F, adapt. Master/Gear, px : 100 F. **Marc BLANQUET**, 31, av. Édouard Branly, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.38.87.

Vds GG + 2 jx, px : 900 F. Vds NES + 1 jeu, px : 450 F (GG : D., Duck, NES : Zelda), Ach. mon. coul. **Eddy CHALLOT**, rue Raguet Lepine Bt 03, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45.97.65.71.

Vds GG ss gar. + columns + Donald + Master Gear, px : 800 F, val. : 1 450 F. **Ludovic LEGUEM**, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34.

Vds GG + transfo + 6 jx (Shinobi, Sonic, etc) + adapt. Master, System, neuve, px : 1 500 F. **Bertrand THYSS**, 2, rue des Plantes, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 45.36.92.06.

Vds GG + Columns + Sonic + Shinobi + Loupe + transfo + btes, tbe, val. : 1 600 F, px : 1 100 F à déb. **Jérémie DELTOUR**, 19, rue Charles Quint, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.28.73.

Vds GG Tbe + 5 jx, Sonic, Alleste, S. Monaco GP), px : 1 250 F. **Christophe DEBREON**, « Homme-meu » Margine-Peuton, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43.70.04.39.

Vds 4 jx GG Mickey, Shinobi, columns, Kinetic connection + câble, px : 500 F ou 150 F le jeu. **Jessy WOJACK**, 24, rue Henri Legros, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.04.10.

Vds GG + adapt. secteur + 6 jx (Ninja, Gaiden, Wonder, Boy 3, Donald Duck, etc...), px : 1 400 F. **Boris LONG**, 6, allée des Carrières, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 30.53.19.12.

Vds GG + 1 jeu + connecteur master-gear, px : 700 F. **Romain FISCHESSE**, 9, bis rue Gazan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.24.65.

Vds GG + 5 jx + adapt. auto + Adapt. sect., px : 1 500 F à déb. Vds Lynx + 1 jeu, px : 300 F. **Samir BENCHEMSI**, 4, place Luther King Cité Allendée, bât. 12, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.29.64.76.

Vds GG + 4 jx + adapt. sect. + 12 piles, px : 1 000 F. Ach. jx SFC. **ARNAUD**, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.36.80.

Vds, éch. GG + 3 jx, px à déb. Ech. GG + 3 jx, ctre SFC Fra + 1 man + 1 jeu. **Nicolas MIKSIC**, bât. Grenat Mouzimpré, 54270 Essey-Les-Nancy. Tél. : 83.33.19.55.

Vds GG + adapt. + Donald + MG + psycho Fox + Strider sur MS, px : 1 400 F. **Christophe WALLET**, 9, rue Fournier, 92110 Clichy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.39.56.58.

Vds GG + 6 jx (Wonder Boy, Devilsh — Shinobi etc), val. : 2 000 F, px : 990 F. **Nicolas COURALET**, 15, av. des Noëlls, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.05.44.

Vds ou éch. GG + 2 jx (Sonic et Columns) + écouteur Stéréo, px : 600 F ou contre Zelda III. **Nicolas HIFF**, 56, bd René Cassin, 06200 Nice. Tél. : 93.83.38.17.

Vds GG + Sonic + Donald + Columns + Monaco GP + adapt. sect. + loupe (Neuf), px : 1 300 F. **Olivier MARGERIE**, 8, rue du Four Achaux, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : (16-1) 34.67.24.34.

Vds GG + Columns + Mickey + Gloc + MS Gear + Thunder Blade, tbe, px : 1 250 F. **Guillaume CAULIER**, 15, rue Gérard Leclercq, 59700 Harcq-en-Barœul. Tél. : 20.89.78.16.

Vds GG + 3 jx + master Gear + 1 jeu master, tbe, px : 800 F. Vds 1040 Ste + 23 jx, px : 2 500 F. **Frédéric BOUBE**, Quartier du Lac, 65100 Lourdes. Tél. : 62.42.05.81.

Vds GG + master Gear + adapt. sect. + 5 jx, px : 1 500 F à déb. **Arnaud GALLOPIN**, 21, rue Aristide Briand, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.65.48.

Vds GG + 5 jx Donald Sonic, Shinobi, Slider Mickey + adapt. sect., px : 1 300 F. **David JOURNALIN**, 1, rue Rodin, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.19.72.

Vds GG + adapt. sect. + mastergear + 6 jx, ss gar., px : 1 500 F. **Johan BARBIER**, Le Cypres, les Plantiers, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.19.75.

Vds GB + 4 jx + Converter + Shinobi + loupe, val. : 2 100 F, px : 1 500 F. **Ephraïm DROUET**, 4, allée de la Fontaine du Curé, 60128 Mortefontaine. Tél. : 44.54.32.36.

Vds GG + 3 jx + adapt., px : 700 F. **Julien MAESTRE**, 104, rue du Recueil, 59491 Ville-neuve-d'Ascq. Tél. : 20.72.82.77.

Vds GG + 4 jx (Sokoban, Heavy Weight, Donald, Columns), px : 900 F. **Ratana UNG**. Tél. : (16-1) 60.17.87.63.

Vds GG + 3 jx (S. Monaco GP, Happy, Baseball 91, Wagaland), px : 890 F. **David BAROUKH**, 2, rue Anatole France, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 40.96.54.00.

Vds GG + Columns, Mon GP + adapt MS + Sonic, Golden Axe + A1 + adapt. sect. ou éch, px : 1 200 F à déb. **Johann BARRALLON**, 12, rue George Sand, 38500 Voiron Isère. Tél. : 76.65.62.89.

Vds GG + adapt. + 3 jx (Donald, Slider, Columns), ss gar., val. : 1 650 F, px : 1 000 F. **Yoann LE TOHIC**, 8, allée des Lilas Moulignon, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.79.78.

GG + MG + 4 K7 NS + 3 K7 66 + alimentation + câble + écouteurs. **Florian BROCARD**, 40, rue Carnot, 64000 Pau. Tél. : 59.84.43.02.

Vds GG ss gar. + transfo + 4 jx, px : 1 000 F. **Arnaud TROCHU**, 13, allée des Jonquilles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.67.42.

Vds GG + Columns + Joe Montana + Adapt. sect. + 6 piles, px : 1 000 F. **Romain CHASSET**, 4, rue du Perreux, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.53.80.61.

Vds GG + columns + adapt. Master + R. Type, tbe, px : 700 F. **Said MAKROUM**, 83, av. de Fontainebleau, 94270 Le Kremlin Bicêtre. Tél. : (16-1) 45.21.40.82.*

Vds GG + 9 jx : Sonic, Mickey, etc + nbx accessoires, px : 2 000 F. **Isabelle PLANCHE**, 13, rue du Faisan, 59000 Lille. Tél. : 20.57.79.37.

Vds GG + 17 jx + adapt + sacoche, px : 1 500 F ou (150 F à 200 F). **Jean THAI**, 17, av. Georges Clémenceau, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.32.99.

Vds GG + 5 jx + adapt (Mickey, Sonic), px à déb. **Yohann EDERY**, 12, rue des Pavillons, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.92.84.

Vds GG + 3 jx (Sonic, Mickey, Donald), px : 900 F. **Yann-Claude PHILIPPOT**, 155, rue Charles Jean Brillard, 77000 Vaux-le-Penil. Tél. : (16-1) 60.68.08.12 (ap. 18 h).

Vds GG + 7 jx + adapt. sect. + btes + not., val. : 3 000 F, px : 2 000 F. **Vincent GASCARD**, 4, av. d'Alsace Lorraine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.50.22.41.

Vds GG + 2 jx (Sonic + Base-ball), px : 1 000 F. **Régis TZICURIS**, 194, av. des Chartreux, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.73.34.



ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION

de 30% à 70%

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + 3500 NOUVEAUTES

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPO.)*

GAMEBOY avec TETRIS*

349 F

NES (+ DE 900 JEUX DISPO.)

CONSOLE DE BASE*

290 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	99 F
BLACKMANTA	129 F
SILENT SERVICE	149 F
ZELDA II	199 F

REMISE* 25 %
sur jeux USA

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 1200 JEUX DISPO.)

MARIO KART	329 F
AXELAY	399 F
ANOTHER WORLD	399 F
JIMMY CONNORS	399 F

SUPER ADAPTATEUR	99 F
ROAD RUNNER	399 F
MAGICAL QUEST	419 F
STAR WARS	419 F
TINY TOON	419 F

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPO.)

GAMEGEAR avec COLUMNS*

695 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)

CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC

649 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

DJ BOY	89 F
PAPER BOY	89 F
SHADOW DANCER	89 F
MERCS	99 F

CRACK DOWN	149 F
RAMBO III	149 F
DICK TRACY	159 F
WORLD CUP ITALIA	179 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

KUNG FU KID	79 F
TENNIS ACE	99 F
SHINOBI	149 F

REMISE* 25 %

* du 19 au 28 février sauf promotions

NEC (+ DE 600 JEUX DISPO.)

NEO-GEO + DE 50 JEUX

REMISE 25 %

CONSOLE NEUVE 1990 F
avec 1 Jeu 2490 F

ATARI LYNX

+ DE 80 JEUX DISPONIBLES à partir de 129 F

Avec la CARTE DE FIDELITE,
vous bénéficiez d'une remise de 10%

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 130 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)



Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert



Vente par correspondance - 48 H COLISSIMO

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles
75005 PARIS

(1) 43.290.290 +

BON DE COMMANDE EXPRESS: A retourner à SCORE GAMES

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
TEL DOM : TEL BUR :

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐ N°

Date expiration : . / .

Signature.....

* CONSOLE D'OCCASION

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles. CONSULE+ 02/93

RC : Paris B 385 215 603

GAME BOY

Vds GB + 2 jx, Tetris et Hoor et Body Guard neuve, ss gar., px : 600 F. Michaël BOSSUT, 113, rue du Sarloton, 59144 Gommegnies. Tél. : 27.49.97.78.

Vds GB + 6 jx (Super — RCPC — Tennis TMNT...) + Lightb + adapt. sect. px : 1 150 F. Xavier FILLIATRE, Perette Nord, 33210 Preignac. Tél. : 56.62.21.79.

Vds GB + 4 jx + light boy, tbe, px : 800 F. Christophe ROSSIGNOL, 9, sentier André-Sabattier, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.45.50.53.

Vds GB + 5 jx, px : 850 F tbe. Olivier PICOT, Chemin de Ronchevoux, 01600 St-Didier-de-Formans. Tél. : 74.00.06.20 (18 h).

Vds GB + adapt. + 2 jx (F1 Race, Duck Tales, Tetris), px : 700 F. Qualid BEN LAMINE, 7, rue de Gravelle, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.28.40.

Vds GB + Tetris + DRM + CHO, tbe, px : 650 F à déb., tbe. MARIM, Paris. Tél. : (16-1) 42.29.70.02.

Vds GB + Tetris + Câble 2 joueurs S + écouteur + sacoch + light Boy, px : 450 F. Vivien FORGEAU DELPLA, 8, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.23.97.

Vds GB + 3 jx + adapt. val. : 1 370 F, px : 800 F. (Simpsons, Mickey, Tetris, Spiderman), tbe. Aurélie ROBERT, 1, rue du Petit Pont, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.71.59.

Ech., vds GB ss gar. + 8 jx (TMNT 2...) + light Boy + sac rigide ctre Mega CD/jx MD, px à déb. Didier MORIN, 26, rue Binette, 77600 Conches.

Vds GB + Tetris + écouteurs + câble Link, px : 590 F. Thomas TRICARD, 8, rue des Roseaux, 53320 Loiron. Tél. : 43.02.40.86 (ap. 19 h 30).

Vds jx GB Castelvania II : 170 F; Spiderman : 100 F; Maru's Mission : 100 F. Alexis BALDOS, 13, av. Louis Dumont, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.01.81.

Vds 8 jx GB, Dragon 1, 2, Robocop, Duck Tales, Gremlins 2, Metro D2... Nicolas DEPARIS, 16, rue du Vieil Étang, 88400 Gerardmer. Tél. : 29.63.13.62.

Vds Amstrad GX 4000 + 3 jx, px : 650 F, vds GG + 4 jx, px : 1 719 F. Nicolas AUGÉ, 134, rue St-Denis, appt. 464, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.19.48.

Vds GB + 6 jx + MD + 3 jx + Sega + 10 jx + pist + lunette + man. Turbo, px : 3 000 F, px à déb. Grégory LEVREL, 2, rue Rabelais, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 42.04.06.14.

Vds GB boy + 6 jx (P. Persia, F1 Race, Nemesis 2, Tennis, Hook, Tetris) + adapt. sect. px : 800 F. Cyrille TRICHET, 280, av. des Eucalyptus, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.43.67.

Vds GB + 5 jx, px : 1 000 F, val. : 1 500 F. Charles-Antoine AQUIZERATE, 84, rue des Petits Champs, 35510 Cesson-Sevigne. Tél. : 99.83.16.49.

Vds GB + 2 jx Tetris et Megaman, px : 500 F. Jean-Loup CARRAZE, 178, av. du Bois de Verrières, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 43.50.01.79.

Vds GB + 7 jx (Tetris, D. Dragon 2, Ourai Fighter, World cup, batman...), px : 1 500 F. Olivier VALLEE, 55, rue Paul Eluard, 50130 Octeville. Tél. : 33.94.13.97.

Vds GB + 4 jx (D. Dragon II, Gremlins II, Tortues N., Tetris), px : 990 F ou éch. ctre S. Nintendo. Antoine TRAN, 2, rue Edouard Le Corbusier, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.92.38.

Vds jx GB 50 à 100 F : D. Dragon, World C., Nemesis, Catch, etc... Benoît MINIOU, 311, citée Enrilise, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.20.54.

Vds GB 3 jx : Tetris, S.M. Land, et Cholfiter II, ss gar., px : 1 000 F, be. Cédric GÖTTY, Hippodrome, av. de Tronquières, 15000 Aurillac. Tél. : 71.64.91.02.

Vds GB + 6 jx Tetris, Chasehq, Castlemania, Gremlins 2, Tennis, Motocross + not., px : 900 F. Renaud BOUTON, 10, av. du Maine, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.32.78.12 (ap. 19 h).

Vds GB (+ Tetris) + S. Mario Land + Alleway, px : 550 F et jx GB, px : 180 F pce. William BOISTELLE, 2, rue de Mantchavert, 60540 Paiseux-le-Hauberger. Tél. : 44.26.94.16.

Vds GB + 9 jx (Batman, D. Dragon, Robocop, ...), px : 1 400 F. Nelson MONTEIRO, 2, le Bosquet, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.07.75.08.

Vds GB + jx : S. Mario, Tortues N., Hasehol + 5 autres. Richard PERDREAUX, 5, av. du Président Salvador Allendé, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.70.05.82.

Vds GB + 8 jx (Tennis, Megaman, Dragon's Lair...), px : 1 000 F. Vds jx S. Nin (Contra...). Vincent LOBERGER, 14, rue des Roseaux, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 34.62.38.51.

Vds GB + 4 jx + Case boy, px : 1 190 F, vds jx R-Type, Gremlins 2, Foot : 200 F. Jérôme SAILLARD, 136, rue des Fauvettes, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.57.38.18.

Vds GB + Tetris + Mario, px : 500 F à 700 F avec Battery Pack, Mario, Tetris et R-Type. Romain DE PALO, 273, av. de Verdun, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.14.40.

3 jx (TMHT, Tetris, etc...), px à déb. Frédéric L'HOMMET, 112, av. Paul Doumère, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.10.32.

Vds 11 cartouches, 1 écouteur, 1 câble Video Link, px : 1 700 F. Arnaud JOUVE, 5, rue des Gerbes, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.95.24.52.

Vds GB + 7 jx + adapt. 220 v, px : 1 100 F. Nicolas KEISER, 14, rue des Vignes, 54840 Gondreville. Tél. : 83.63.69.58 (ap. 18 h).

MD 3 jx + adapt. + 2 mans + GB + 3 jx + bte de rgt + loupe + 30 pin's, val. : 3 870 F., px : 1 990 F. Nicolas HOFFNUNG, 88 bis, bd de la Reine, 78000 Versailles Yvelines. Tél. : (16-1) 39.50.58.53.

Vds jx MD (Sonic Harveland etc...), px : 220 F; vds jx NES (Batman, TMHT etc), px : 170 F; vds jx GB, px : 180 F. Nicolas LECOULTRE, 10, rue des Marlières, 93410 Vaujours. Tél. : (16-1) 48.60.00.64.

Vds GB + 4 jx (Tetris, Side Pocket, Radar Mission, Dr. Mario), px : 800 F. Anne SCHREINER, 16, rue des Roussettes, 78520 Limay. Tél. : (16-1) 30.92.79.55.

Vds GB + 8 jx (Mario, R-Type...) + bte, px : 1 300 F. Stéphane PONS. Tél. : 21.42.04.36.

Vds GB + 10 jx + adapt, px : 1 300 F. Yannick LESIMPLE, 37, route de Blois, 41120 Les Montils. Tél. : 54.44.12.22.

Vds GB + 4 jx, px : 1 000 F ou vte sép. ou éch. ctre SNIN + SF2. Nicolas GARCIA, 4, rue du Clair Chenois, 90150 Larivière. Tél. : 84.23.84.77.

Vds GB complète + jx + bte cons., px : 395 F, jx : 180 F; Metroid 2; Gremlins 2; Chase Hq. Guillaume PARENTY, 122, rue Albert 1^{er}, 59123 Bray-Dunes. Tél. : 28.26.52.94.

Vds Game Boy + écouteurs + câble + piles + 4 jx, px : 825 F. Jérémy LAISSARD. Tél. : 78.36.78.21.

Consoles + vds GB + 7 jx, px : 800 F, tbe, PC Prom Am, R-Type, Chaseha. Sébastien VACHER, 7, chemin de Hunière, 78490 Tremblay/Mauldre. Tél. : (16-1) 34.87.86.01.

Vds GB + 2 jx + adapt. sect., pile recharg., val. : 1 600 F, px : 850 F. Vincent DROUAIN, 2, square de Chausey, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.62.56.71.

Vds GB + 4 jx (Tetris, S. Mario, + D. Dragon 2, + Choplifter II), tbe, px : 1 000 F. Frédéric ROBIN, 1, rue Pierre Loti, 62100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.42.01.

Vds GB + 7 jx (Mario...) + pile recharg. + chargeur, tbe, px : 990 F. Pascal BOUISO, 76, bd av. du Lauragais, 31320 Castanet Tolosan. Tél. : 61.27.76.39.

Vds GB + LPE + Game Light + 11 jx, px : 990 F. Gérard MORICE, 59, av. Laplace, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 49.85.17.58.

Vds GB + 3 jx : motos CR., Mania CS + Batman + Tetris (tbe, px : 700 F). Andranik DEDEYAN, 87, rue Jardin Desviolettes, 34070 Montpellier. Tél. : 67.92.15.77.

Vds GB + 2 jx + light boy + alimentation + casque neuf, px : 600 F. Benjamin HEYMAN, 19, av. des Sources, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.63.17.

MD 1100 + 2 jx + 2 man., GB : 1 000 F + 8 jx. Yoham SANFATI, 9, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.15.50.

Vds GB + 7 jx (Duck Kales, Tortues, Tennis, F1 Spirit...), px : 1 500 F, jx pce : 150 F. Sébastien PICARD, 49, av. Bosquet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.44.58.

Vds GB + 5 jx (Tetris, Fortress of Fear, Navys Eals, Spiderman, R-Type, px : 700 F. Aurélien GADRAS, la Croix-Verte, Bât. 14, 2, rue Raoul Follereau, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.36.88.

Vds GB + 6 jx (SMB, robocop + loupe), + chargeur + valise, px à déb. Thomas VALLAT, 25, place de Bordeaux, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.37.96.87 (19 h).

Vds GB tbe + Tetris + Gargoyles + W.W.F. + Chess Master + Ducks, px : 990 F. Lionel LEYRAT, 5, rue Saint-Pierre, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.55.19.

Vds 5 jx GB (Bugs Bunny, Dr. Mario, Solarstriker, D. Dragon, Loder, px : 850 F. Nathalie VIGNAL, 146, bd des États-Unis, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.36.39.

Vds GB + 4 jx (Tetris etc), px : 500 F à déb ou GB sans jx. Hillel HERCBERG, 59, rue Coustou, 3, imp. St-Marie, 59800 Lille. Tél. : 20.56.55.45.

Vds Kwirk-Robocop, SML, Dr. Mario (GB), px : 100 F min ou éch. ctre autres jx. Emmanuel BREMONT, 7, rue du Château Fondu, 78200 Fontenay-Mauvoisin. Tél. : (16-1) 34.76.53.21.

Vds ou éch. GB + 4 jx ctre GG + 25 jx (Sonic...). Guillaume STRUPP, 20, haie du Chevreuil, 57920 Buding. Tél. : 82.83.54.62.

Vds jx GB, Duck Tales, Castel Vania, S. RC, Pro Am-Batman, Tennis : 125 F le jx. MD Quackshot. Frédéric DALORSO, 10, parc des Olivettes, imp. de Roux, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.66.99.

Vds GB + Gargoyles, px : 500 F. Sergio DE CARVALHO, 14, av. de Chenevière, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.53.94.

Vds GB + 2 jx + Gamelight (tb), px : 500 F, vds NES Adv. : 180 F. Ach. GG + 2 jx de 750 F à 900 F. Patrice FERRIE, 15, av. Dom Nayssette, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.00.31.

Vds sur GB : Gremlins 2, D. Dragon et Batman : 150 F pce ou 400 F les 3 : tbe + bte & not. Grégory VIGUIER, 31, av. de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.93.

Vds GB + Tetris + Robocop 2 + accessoires : 650 F. Vorasith KHIEU, 1, allée de la Marmotte, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.57.47.

Vds GB + 7 jx + bte, px : 1 200 F. Cédric LATAPIE, rue du Capitaine, 31220 Palaminy. Tél. : 61.97.25.95 (ap. 19 h).

Vds GB + 7 jx (Kid Icarus + Duck Tales + Simpsons 2 + Fortress of Fear + NBA et Tetris, px : 900 F. Philippe PEREIRA, 72, av. du Général Billotte, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.06.17.

Vds GB + 5 jx (Tetris Gremlins 2, Simpsons Kwirk, S. Mario Land), px : 1 150 F. Mariou BOURGEOIS, Maison Forestière, 57320 Filtstroff. Tél. : 87.78.43.40.

Vds GB + 2 jx, Tetris et Motocross Maniac, px : 490 F. Vincent WICQUART, Parc Garibond Chemin des Vallons, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.90.60.93.

Vds GB complète + game Light + 6 jx (Terminator 2, F1 Race), val. : 2 100 F, px : 1 600 F. Cédric MULLER, 1, rue du Paradis, 68130 Obermorschwiller. Tél. : 89.07.85.01.

Vds GB + 12 jx + Batterie + loupe, px : 6 000 F à déb. Gabriel MARQUEZ CARRIDO, 18, rue Charles de Gaulle, 95270 Luzarches. Tél. : (16-1) 34.71.00.31.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pi-

rates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 17

RUBRIQUE CHOISIE :

☐

ACHATS

☐

VENTES

☐

ÉCHANGES

☐

CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Gameboy

☐ Lynx

☐ Divers

Vds GB + 5 jx (Tetris, Navy Seals, Spiderman, Fortress of Fire + livre astuce, px : 950 F). Aurélien GADRAS, La Croix Verte, bât. 14, 2 rue Raoul Follereau, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.36.88.

Vds GB + Tetris + golf + loupe éclairante + protégé + écouteur, tbe, px : 800 F à déb. Patrick BRETON, 148, chemin de Talaud, 84170 Montoux. Tél. : 90.66.33.75.

Vds jx GB : TMHT, Balloon Kid, Buraï Fighter : 95 F pce. Jérémy BACIC, 28, av. Guy de Collongue, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.17.08.

Vds GB + 3 jx : Marioland + Tetris + Football Internationale. Elie BARZILAI, 5, bis Chemins des Beaumonts, 94440 Villetresnes. Tél. : (16-1) 45.99.39.87.

Vds GB + 9 jx (TMNT, D. Dragon 1 & 2, Mario) + bte, tbe, px : 1 500 F ou éch ctre SMS. Pierre DEBOUDT, 7, rue du Général Obert, 62630 Étaples-sur-Mer. Tél. : 21.09.76.41.

Vds GB + 6 jx, câble Link, valise de transports (Mario, D. Dragon...), px : 1 300 F. Laurent PICHET, Lotissement les Cavandins, rue Jean Moulin, 38690 Le Grand-Lemps. Tél. : 76.55.96.38.

Vds GB + 4 jx (Tetris, S. Mario, Chess Master, Bugs Bunny), px : 900 F. Guillaume DUQUEF, 69, rue du Général Leclerc, 80150 Crécy-en-Ponthieu. Tél. : 22.23.53.41.

Vds GB + 2 jx (Tetris + Motocross Maniacs), px : 400 F. Laurent GRESSET, 5, rue des Tilleuls, 25270 Levier. Tél. : 81.49.56.34 (ap. 19 h).

Vds GB + câble + 6 jx, Mario Land, Dr. Mario, Boulderdash..., px : 1 200 F. Xavier GINESTE, 71, rue du Général Leclerc, 94270 Biccêtre. Tél. : (16-1) 46.70.39.41.

Vds GB tbe + 7 jx (S. Mario Land, Batman, Altered Space, TMHT...), px : 980 F. Eric SABOURAUD, 3, rue de la Maison Neuve, 78600 Maisons-Lafitte. Tél. : (16-1) 39.62.83.59.

Vds GB complète tbe + 3 jx (Tetris, Castlevania...) + not. + bte, px : 700 F. Christophe BASTOS, 5, av. Maurice Dormann, 91590 La Ferté-Alais. Tél. : (16-1) 64.57.40.14.

Vds Wonderboy in the Monster Land + S. Tennis, px : 250 F, vds adapt. Rub/Péritel, MS, px : 50 F. Rodolphe FINET, 26, rue Louis Ganne, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.76.10.

Vds jx GB : Blades of Steel + Megaman 2 + Mickey, px : 900 F ou 270 F pce. Arnaud LE-GROS, 20, av. du Bois Verdo, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.24.96.

Vds GB + 10 jx (Terminator II, S. Mario Land II, Boulder Dash). Eric YAOU, 16, av. de la Furie, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.64.10.

Vds GB + 8 jx Mario Land, Bugs Bunny, D. Dragon... + loupe, px : 1 000 F. Raphaël PE-CORELLA, Les Comtes Nord B2, 13012 Marseille. Tél. : 91.45.20.63.

Vds 3 jx MD : 650 F ou Fantasia : 200 F; Kid Chameleon : 250 F; GP Monaco : 250 F (not. + bte). Emmanuel BOUDIN, 88, rue Armand Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.42.91.

Vds 6 jx GB, px : 700 F ou 130 F : World Cup Rolans Curse, Nemesis, etc... not. + bte. Emmanuel BOUDIN, 88, rue Armand Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.42.91.

Vds GB complète + 9 jx (Mario, GQ...), px : 1 250 F. Julien SZAMES, 48, av. de la Motte-Picquet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.78.28.

Vds GB + Game Light, tbe neuf + 7 jx + btes, px : 1 200 F à déb. Sébastien REY, Lot 6, la Bottière, 69650 Quincieux. Tél. : 78.91.13.22.

Vds jx sur GB (Batman, Rescue of Princess; Duck Tales, px : 150 F pce). Philippe MARINHO, 56, bd St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.07.61.

Vds GB + 5 jx (contra, TMNT 2...), px : 900 F à déb. Vds jx CGX : 200 F. Thierry BRISSARD, 7, allée Eugène Pottier, 77420 Champs-Marne. Tél. : (16-1) 60.06.34.68.

Vds GB + Tetris, px : 390 F à déb. vds NES + 4 jx + pistolet, px : 1 000 F. Olivier DECAMPS, 2, rue du Pigne, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.36.82.

Vds GB + sacoche + Light boy + 6 jx, px : 1 100 F. Baptiste COURTOIS, 10, rue Désire Léon, 93140 Bonoy. Tél. : (16-1) 48.02.06.37.

Vds GB + sacoche voyage + 7 jx, px : 950 F, tbe. Jocelyn DEJONGHE, 25, rue Foucher Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.48.83.42.

Vds GB + Game light, tbe + 7 jx + btes, px : 1 200 F à déb. Sébastien REY, Pavillon n° 6, La Bottière, 69650 Quincieux. Tél. : 78.91.13.22.

Vds jx GB : D. Dragon, Solar, Stiker, Dr. Mario, Tennis, etc, px : 100 F pce. Julien GOSSEMENT, 56, rue de Bercy, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.61.51.

Vds GB + 11 jx (Blade of Steel, D. Dragon 2), + sacoche, px : 1 400 F à déb. Eric VOGEL, 7, av. du Pdt Wilson, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 49.52.04.34. (Avant 21 h).

Vds jx GB à 125 F (env.) Duck Tales, Bugs Bunny, R-Type. Julien VIGUIER. Tél. : 61.79.26.84 (18 h à 20 h).

Vds GB neuve + 3 jx neufs (Tetris, Adventure Island, Megaman), px : 1 000 F. Dauby CHASSE-RAV, 5, rue Paul Gauguin, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.13.09.

Vds 2 jx GB : Tortues + Tetris, px : 290 F. Fabrice PEYRAMAURE, 14, rue Waldeck Rousseau, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.44.50.

Vds GB + 2 jx, px : 400 F ou éch. ctre MS + Sonic. Ludovic FAU, Durbans, 46380 Assier. Tél. : 65.40.58.19.

Vds GB + 6 jx (Terminator 2, Gargoles) + Game Light plus, px : 1 250 F. Gervan MOREAU, 17, rue de l'île Stibide, 56860 Séné. Tél. : 97.66.90.92.

GB + 3 jx : World Cup Forteress of Fear, Tetris, px : 900 F. Ludovic DESROUSSEAU, 19, Traversé de l'Hermitage La Viste, 13015 Marseille. Tél. : 91.51.26.92.

Vds GB + 5 jx + poch. + adapt 4 joueurs + adapt. sect. tbe. Val. : 2 120 F, px : 1 300 F à déb. Kevin ARLAUD, 13, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.78.44.37.

PC ENGINE

Vds R. Type sur PC Engine à 150 F, man. pro : 100 F et Quintupleur. Frédéric PETIT, 8, rue des Lilas, 77390 Ozoouer-le-Voulgis. Tél. : (16-1) 64.07.62.35.

Vds 4 jx NEC : 600 F (The Ice : 200 F, A.D.V. Island : 200 F, Final Solier : 150 F, S.S.S. : 150 F. Antoine PORTALIER, 16, av. Général de Gaulle, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.68.91.54.

Vds NEC tbe, + quintupleur + 3 joys + 5 jx, px : 1 100 F. Damien THIBAUT, 1, allée des Grands Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.

Vds CD Side Arms Special : 150 F et Card Maniac Pro Wrestling : 50 F sur NEC. Grégory HAZARD, 65, clos de la Bignonnière, 71000 Mâcon. Tél. : 85.38.13.25.

Vds jx NEC Rock-on, px : 200 F, tbe. Jimmy MASSON, 528, rue Marcel-Sembat, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.40.44.25.

Vds SGX + dble + 2 man. + 6 jx 56 + 6 jx + CGX, px : 3 100 F (pas de vte sép.). Christophe PHAM-DANGIZ, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.72.

Vds ou éch. 4 jx PC Engine ctre GG ou 600 F les 4 jx. Jean-Philippe MANZELLE, 126, rue Forget (Rauet), 60290 Paigneville. Tél. : 44.74.14.03.

Vds GT Portable + 2 transfo (voiture, secteur) : 1 800 F; Vds 8 jx NEC (300 F les 2). ANDRE. Tél. : 29.56.31.17.

Vds CGX + 4 jx (Ninja Gaiden, F1 Triple Battle, Dragon Spirit) : 800 F. Benjamin CHELLI, 2, rue des Longues Raies, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.13.45.01.

Vds Supergrafx + 7 jx : G'N'Ghosts, Battle Ace, Rastan Saga, ss. gar. px : 1 600 F. Didier MENET, 42, rue Albert Joly, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.18.79 (ap. 19 h).

Vds NEC GT + 1 jeu : 1 600 F ou 1 500 F sans jeu, tbe, bte d'orig. Anthony ROZIER, 24, petit Chemin des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.

Vds NEC + CD Rom + Man. + 3 CD (Valis II, 4 dis. FDS), px : 2 200 F. Jean-Denis CARRON, La Marinière, 85280 La Ferrière. Tél. : 51.40.69.08 (19 h à 20 h).

Vds GT Turbo + 7 jx : 3 000 F. (PCKID2-OUT, RUN-ETC...). Pascal FAUCHET, 22, bd P-V Couturier, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.25.54 (HB).

Vds CGX + 3 jx (HY Heli Dragon Spirit...) + 1 pad., px : 1 000 F à déb. Stéphane BOADA, 32, lot la Maou Brustiade, 13530 Trets. Tél. : 42.61.55.05.

Vds jx NEC (FSoccer Outrun Darius + Ninja Spirit), px à déb. Fabien NAZART, 6, square des Chasseurs, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.05.37.19.

Vds Coregrafx + 4 jx PC Kid 2, tennis : 1 000 F. Julien GADAULT, 152, av. de Toulon, 13010 Marseille. Tél. : 91.78.03.77 (le soir).

Vds jx Core : PC Kid 2 ° Dragon S., px : 300 F à déb. Olivier DUNAND, 32, av. de Verdun, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.58.39.

Vds 1 man. + 1 doubleur pour NEC, Coregrafx : 250 F, Rabio Lepus, Special Nec (200 F -Fax Anadunes : 150 F). Olivier TACO, 7, Square de Gascogne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.13.27.

Vds NEC Coregrafx tbe + 3 jx (Veigues, Paranol, Drop-Rock) + 1 Pad, val. : 2 950 F, px : 945 F. Nicolas HESSIEZ-PETIT, 69, bd de l'Hôtel de Ville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.32.73.

Vds sur Paris et pour banlieue NEC + 11 jx (Populous...), px : 2 500 F. MICHEL. Tél. : (16-1) 30.54.11.46 20 h à 22 h le Dimanche).

Vds 60 jx NEC dès 80 F ou par lot, vds NEC 7 man. + Transfo, px : 250 F. Ozy KIDOUCHIM, 11, Allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89 (de 18 h 30 à 20 h).

Vds Coregrafx + 2 man. + 2 jx : 500 F, vds jx : 100 F. Jean-François CAILLE, 7, chemin du Haut Dos, 88500 Hymont. Tél. : 29.37.27.72.

DIVERS

Vds 14 jx SFC (Jap) : 3 000 F ou 300 F pce, 16 jx NEC : 1 500 F ou 150 F pce. John TATALOVIC, 29, quai Paul Doumer, 92161 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.68.57.87.

Vds Castlevania IV sur Super Nintendo (V.F.), px : 420 F. avec notice. Arnaud MAILLEUX, 80, rue Feray, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.23.56.

Vds jx S. NES pilot Wings, Addams Family et jx S. Nintendo : S. Tennis : 300 F. Fabien PERRET, 10, route d'Yvette, 78320 Lévis-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.01.01.

Vds pour Nintendo Castlevania 4 : 290 F ou éch. ctre S. Tennis ou R-Type. Pascal TAVERNIER, 66, rue Tronchet, 69006 Lyon. Tél. : 72.44.00.48.

Vds SFC+ Street Fighter 2 Contra, Mario, Fzero neuf : 3 200 F à déb. Guillaume PRUVOST, 22, rue du Vignet, 60810 Rully. Tél. : 44.54.71.59 (ap. 18 h 30).

Vds SFC + S. Fgter II + Sghouls'N Ghosts, ss gar., px : 2 100 F. Christophe DELAROCHE, 25, cité du Val Plan, 130001 Marseille. Tél. : 91.70.77.99.

EXCEPTIONNEL ! ABONNEZ-VOUS A CONSOLES + PLUS de 43 % D'ECONOMIE

11 numéros de Consoles +
+ ce joystick pour SEGA MEGADRIVE



ou



11 numéros de Consoles +
+ ce joystick pour NINTENDO NES

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe non affranchie à : CONSOLES + LIBRE REPONSE N° 8 842 75 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je souhaite recevoir les 11 prochains numéros de Consoles + ainsi que :

☐ le joystick NI- 5 (22) ou ☐ le joystick SV- 401 (23).

Je profite de votre offre d'abonnement : 264 F au lieu de 471 F *(ou 491 F *Sega), soit 207 F d'économie (ou 227 F Sega).

Délai d'expédition du joystick : 6 semaines après l'enregistrement de mon règlement.

☐ Je joins dès à présent mon règlement par chèque à l'ordre de CONSOLES +

☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro :

Date d'échéance : Signature :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

* Vous pouvez, si vous le souhaitez, acquérir séparément le joystick au prix de 149 F (Nintendo) ou 169 F (Sega), chacun des 11 numéros normaux au prix de 29 F le numéro et le numéro double au prix de 32 F. Offre exceptionnelle réservée aux nouveaux abonnés. Tarif valable jusqu'au 31/12/93 pour la France métropolitaine.

Vds S. Nin. Neuve + Mario 4 jamais servie, px : 900 F. Val. : 1 290 F. **Olivier PAILLEREAU**, 30, rue de la Marcellière, 85100 Château-d'Olonne. Tél. : 51.95.02.21.

Vds WWF Wrestlemania : 300 F sur S. Nintendo et Street Fighter 2 USA : 450 F, tbe. **Nicolas MAUCHERAT**, Mas Saint-Louis Quartier Saint-Louis, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.86.56.

Vds jx S. NES vs : Top Gear, Space Football, Joe And Mac, S. EDF, Contra IV : 280 F. **Gilles ANQUETIL**, 6, rue Liot, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.38.11.

!!!! Vds Super EDF : 290 F, tbe. **Xavier MICHEL**, 14, rue Lavoisier, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.73.57.

Vds sur S. Nintendo : S. R-Type; Addams Family; Final Fight; Mario Bros IV; S. Tennis : 400 F. **Arnaud AMALRIL**, 21, rue de l'Hôtel de Ville, 81100 Castres. Tél. : 63.59.16.45.

Vds S. R-Type sur S. Nintendo : 250 F. **Thierry MARGRAFF**, 3, rue Pasteur, 59121 Haulchin. Tél. : 27.38.06.38.

Vds SFC, Péri, Hifi, Corr, coul., Ad. US, jx C3 GT TS : 3 000 F, Duo 3 jx : ss. gar. : 4 000 F. **Frédéric MANSON**, Bât 23, rue des Petouses la Predina, 13800 Istres. Tél. : 42.55.67.04.

Vds jeu S. R-Type sur S. Nintendo. **François LEROUX**, Le Jaria, 61410 COUTERNE. Tél. : 33.38.04.79 (19 h 30).

Vds, éch., ach. jx S. Famicon, vds super Gouls and Gost, F-Zero, Final Fight, Zelda 3. **Jérôme PEREZ**, Lieudit les Brigands, 38200 Villette-de-Vienne. Tél. : 74.57.04.64.

Vds jx SFC : Phalanx : 350 F, Top Racer : 350 F, Actraiser : 200 F, Rusming Beat : 350 F. **Manuel DE FARIA**, 38, rue Georges Bourgoïn, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.45.53.

Vds ou éch. Street, Fighter 2 ctre, 3 jx SFC ou SNES ou 1 000 F. **Laurent WAELOBROECK**, 22, rue de la Verrerie, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.17.97.

Vds jx SFC Street Fighter 2 : 500 F, Contra 4 : 500 F, S. Formation Soccer : 420 F, etc. **Bruno JOUVE**, 5, av. du Gresivaudan, 38130 Echirolles. Tél. : 76.23.15.69.

Vds jx NES et S. Nintendo, Bad Dudes, TMHT, S. R-Type, Zelda, Rygar, Mario I, Chad. Varr. **Frédéric DESSAIGNE**, rue Pierre, Bost. Savigny, BP n° 3, 69210 Larbresle. Tél. : 74.01.11.17.

Vds ou éch. F-Zero sur S. Nintendo ctre Tennis R-Type etc ou vds : 225 F. **Alexandre FIORITO**, 15, rue de Surène, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 47.42.60.15.

Vds jx Snin, tbe, S. R-Type, S. Soccer : 350 F pce ou 650 F les 2. **Paul DA CUNHA**, 24, av. de Ratissbone, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.67.03.

Vds S. Nintendo + 2 man. + 3 jx (Mario, FZero, S. Tennis), px : 1 600 F. **Johan BOUTILLIAT**, 16, av. Hector Berlioz, 13880 Velaux. Tél. : 42.74.75.52.

Vds sur NES : Rival, Turf (USA), px : 350 F. **Sylvain BARRIERE**, Malvres Nanissaire, 43800 Vorey. Tél. : 71.08.52.42.

Vds contra Spirit 4, px : 350 F port compris version, USA ou éch. **Cédric CLAUDEPIERRE**, Le Gué aux Loups n° 11, 41120 Ouchamps. Tél. : 54.44.04.98.

Vds jx SFC : Contra Spirie (VJ) : 400 F; Addams Family (USA) : 400 F, Super + soccer R-Type (VF) : 320 F. **Grégory HULOT**, 9, rue des Violettes, 49260 Brézé.

Vds SFC complète + 6 jx : SF2 contra Final F.S.M Bros S. Adven Island, px : 4 000 F. **Franck LE-GOUT**, 55, rue du Mans, 61000 Alençon. Tél. : 33.29.64.30.

Vds sur SFC : Exhaust Heat : 400 F, mon. coul. Stéréo : 1084S : 1 500 F, ach. jx GG, SFC. **Laurent LANSAC**, BP 112, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.90.60.87.

Vds jx sur SFC : Super EDF, Exhaust Heat, Area 88 : 300 F pce. Vds NES + 4 jx : 800 F. **Marc LEROUX**, Lot la Tornièrre, 74330 La Balme-de-Silling. Tél. : 50.68.76.53.

Vds sur SNIN Fra Rival Turf (Rushing Beat) : 380 F + Fzero : 320 F + Mario 4 : 290 F. **Maël RENOUARD**, 13, av. Modigliani, 44300 Nantes. Tél. : 40.68.93.10.

Vds sur S. Famicom jap. : 300 F : Zelda 3. **Xavier PUYRAIMOND**, 17, rue Louis Aragon, 95340 Berne S/O. Tél. : (16-1) 30.34.66.68.

Vds jx NES : 250 F, Zelda 2, Bionic Commando, Solstice, the bte et not. **Yonick LARRIEAU**, 7, Le Clos des Sources, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.71.21.

Vds sur SFC Populous : 350 F ou éch. **Stéphane BERNIER**, 3, ruelle A. Guitard, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.86.27.

Vds Final Fight sur SFC : 350 F, ou éch. ctre Ranma 1/2 ou Contra 4 ou TMHT4, vds 7 jx, M5 : 450 F. **Jérôme BONNERIC**, 1, rue Gen Janssen, 38000 Grenoble. Tél. : 76.21.94.84.

Vds Final Fight sur S. Nintendo : 400 F. Val. : 690 F tbe. **David LHOSPIED**, 2, Impasse du Jura, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.46.42.01.

Vds Super Soccer, Sup. Nintendo : 300 F ou éch. ctre F.Zero ou S. Tennis. **Jérôme JANOSKA**, 248, rue A. Bonte, 59130 Lambersant. Tél. : 20.93.48.43.

Vds S. Nintendo + adapt jap. + 11 jx, px : 5 500 F à déb. ou éch. ctre Neo-Geo + man + 2 jx. **Karim EL-MAHJOUR**, 2, place Julian Grimaud, Porte 143, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.29.20.92.

Vds jx S. Nintendo USA, S. Ghoul's n Ghosts : 360 F, Actraisers : 360 F. **Sacha GHOZZI**, 8, rue de l'Etang, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.42.34.

Vds S. Nintendo ss gar. + 1 jeu : 900 F ou + 2 jx : 1 100 F. **Pierre TERRASSE**, 2, rue des Carrières, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.55.68.

Vds jx sur S. Nintendo : S. Soccer : 380 F et Ghoul's n Ghost : 420 F (USA). **Thierry ZENNARO**, 53, rue Georges Braque, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.37.43.

Vds jx Super Nintendo : 280 F, jx GB : 150 F. Jx MD : 250 F. **Karim CHEURFI**, 26, Résidence Pierre, 93190 Mandès. Tél. : (16-1) 43.30.13.34.

Vds jx S. Nintendo, F-Zero, S. Soccer, S. Tennis : 200 F. **Bertrand DUBOIS**, 10, rue Pasteur, 91310 Linas. Tél. : (16-1) 69.01.54.79.

Vds sur Super NES Thunder Spirits : 330 F ou éch. ctre Soulblader, Zelda 3, Parodius, S. Dunkshot. **Fabien PEIGNE**, 17, rue de la Croix Bosset, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.28.93.

Vds jx SPC, Super NES et S. Nin ou éch. MD + Sonic 3 jx : **Yan LELIEVRE**, 10, rue Bausset, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.11.77.

Vds jx SNES : Final Fight, S. R-Type, S. Soccer, S. Tennis-Castelvania 4 : 250 F pce. **Yassin MELLITI**, 28, rue Edgar Degas, 93600 Aulnays-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.06.79.

Vds SNIN., px : 1 100 F. Quackshot + Pro 2, px : 250 F; sur GG. Shinobi, Mickey, Donald., px : 150 F. **Thomas DUPONT**, 22, rue Archeveau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.10.01.

Vds GG + Colsun + adapt. + MS : 800 F à déb. **Thomas CORRADINI**, 87, av. Jeanne d'Arc, 57290 Fameck Moselle. Tél. : 82.52.63.77 (ap. 18 h).

Vds GG + Kick Off + Halley Wars tbe, px : 800 F. **Arnaud CORAZZOLA**, 65, A1 rue Joseph Berthoin, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.46.82.

Vds GG + 5 jx (Mickey, Sonic, Donald...) + Mal. + adapt. Sect. ss gar., val. : 3 600 F, px : 2 900 F. **Jérôme BOZON**, Chemin Labau, 64290 Gan. Tél. : 59.21.50.10.

Vds GB neuve + columns + Sonic + Shinobi : val. : 1 500 F, px : 790 F. **Julien VELLUTI**, 24, rue Apollinaire, 33700 Bordeaux-Mérignac. Tél. : 56.12.02.03.

Vds ou éch. GG + 3 jx, ctre TV Grand Ecran ou 1 500 F. **Frédéric SOUSTELLE**, 3, les Echanaux, 01390 St-André-de-Corcy. Tél. : 72.26.48.03.

Vds S. Mario Lemmings, Ghould and Ghost sur S. Famicom : 350 F. **Eric LOMBARD**, Chemin des Peupliers, 47110 St-Livrade-sur-Lot. Tél. : 53.01.39.73.

Vds GG + 80 jx, Master Converter + Moonwalker + Sonic + Donald + Nija Gaiden + Tennis + G-Loc : px : 1 800 F. **Christophe GAILLY**, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.

Vds GG + 5 jx + adapt. Master System : 1 000 F. + adapt. Secteur. **Fabrice DAHLEM**, 14, rue de Siersthal, 57410 Lamdach. Tél. : 87.96.30.20.

Vds GG + out Run + Wonder boy + adapt. sect., px : 1 400 F. **Lény ENRICO**, La Faisanderie Lamblore, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.61.04.

Vds GB + 3 jx + Loupe + Sacoche + 'Ecout : 700 F et vds 4 jx MD et 2 jx GG de 100 F à 300 F. **Marc VINGADESSIN**, 38, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.67.78.

Stop!! Vds GG ss gar. + 3 jx + adapt sect + adapt auto, px : 1 390 F. (val. : 1 740 F). **Lucas SZYNKIER**, 46, rue de Messy, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.31.95.

Vds jx GG : Mickey : 150 F, Galaga 91 : 120 F. **Christian DOCKWILLER**, 88, quai de Jemmapes, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.70.30.

Vds GG + 4 jx : (Sonic, Mickey, Monderboy) + Colsun, px : 1 000 F. **Laurent BELLEST**, 16, av. St Foy, 92200 Neuilly S/Seine. Tél. : (16-1) 46.24.89.23.

Vds GG + Transfo + 3 jx : GP Monaco, G-Loc, GG Shinobi, tbe, px : 1 000 F. **Benoît CAPIOD**, 118, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.47.45.49.

Vds GG tbe + 5 jx (sans columes) + adapt. sect., px : 2 000 F!!! **Sébastien MAGNIER**, 18, rue du Pont d'Herville, 78520 Guernes. Tél. : (16-1) 30.92.50.79.

Vds 520 STE étendu à 1 Mo, 2 joyst., 50 jx (Moktar, Another World, Speedball 1, 2), px : 2 500 F. **Salim BELKADI**, 16, rue Marcel Laurent, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.52.85.

Vds GB + Tetris + câble + Gamelight, px : 500 F, val. : 800 F. Vds jx MD, px : 200 F à 250 F + jx GB. **Sylvain CHAUVET**, 10, rue de Serre, 25115 Pouilly-les-Vignes. Tél. : 81.55.41.98.

Vds CPC 6128 coul. + tunner T-V + 150 jx + 3 joys + revues + util., px : 2 500 F. **Cédric LE-BORGNE**, 10, villa des Acacias, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.84.12.46.

Vds ou éch. sur neo-geo 8 man. : 790 F ou éch. **magician Lord**, ach. Bfight : 450 F. **Mathias TENENBAUM**, 127, rue Lafayette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.27.13.

Vds sur SFC; Darius T., Super Adv. Island, Rushing Beat, Castlevania, Magic Sword... **Laurent DUTEL**, 28, rue Maréchal Foch, 13005 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.

Vds NES + 7 jx, px : 1 100 F, vds GG + 5 jx, px : 850 F. **Christophe LEROY**, 15, rue Louis Blériot, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.97.12 (ap. 18 h).

Vds jx SNES : S. Wrestlemani à 350 F; Mystical Ninja : 350 F; vds sur SNIN : F-Zéro : 350 F. **Benjamin RICHARD**, La Forêt, 69380 Marcilly d'Azergues. Tél. : 78.43.14.90.

Vds moniteur coul. 10835 acceptant ttes consoles, tbe, contrat 3, ach. jx SNES : 300 F. **Alexandre DELALONDE**, 14, chemin des Meuniers, 91320 Wissous. Tél. : (16-1) 60.11.56.95.

Vds neo-geo + 4 jx, px : 1 300 F. **Frédéric GRIFFON**, 13, rue de St Exupéry, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.41.69.

Vds, ach., éch., jx neo-geo. **François GOMIS**, 6, rue Salvador Allendé, appt. 201, 76140 Petit Quévilly. Tél. : 35.03.10.25.

Vds pour SNIN F-Zero : 300 F et pour super NES + DD + MS + Milly : 300 F. **Fabien PERRET**, 10, route d'Yvette, 78320 Levis-St-Nog. Tél. : (16-1) 34.61.01.01.

Vds jx SFC : Dyna Wars — Lagoon Gradius 3, Sup Adv Island Krus Ty's Fun House, px : 300 F à 400 F. **Fabrice DELAVOYE**, C/O Mme Livran, 72, rue Lamartine, 33400 Talence. Tél. : 56.04.00.62.

Vds NES + adapt + S. Mario + Solutions de SMBL, px : 1 200 F. **Renaud BONZOM**, Chemin des Faudade, 31530 Levisnac. Tél. : 61.85.50.37.

Vds S. NES + 6 jx : Street F II, Turtles IV, Super Ten... ou éch. (ctre SNK neo-geo). **Romain MAGNAN**, 161, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.51.

Ech. vds ou ach. jx SFC, NES, SNIN. **Pierre CHANTEAU**, 7015, rue E. Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.25.18.

Vds CPC 6128 coul. + 20 jx + man, px : 2 500 F. **Arian CHATOT**, 103 C, rue Morinet, 71100 Chalon-sur-Saone. Tél. : 85.46.32.06.

Vds jx SFC ST Fight 2, Battle gd prix, th, Spirit, gr, Battle, Darius Twin Super Scope + 6 jx. **Jean-Pierre CANLIA**, 5, av. de Birmingham, 69317 Lyon. Tél. : 78.47.78.20.

Vds SFC Complète + 3 jx (Street Fighter 2) + 3 man. (1 Turbo), px : 2 000 F. **Clément FOURNIER**, 19, av. du petit Parc, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.31.55.

Vds Amstrad sans man. + disquettes, px : 2 000 F à déb. **Manuel ROSSI**, 91, rue Joseph Dabriet, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.07.57 (ap. 17 h).

Vds sur S. NES USA, S. WWF, val. : 530 F, px : 450 F. **Mathieu CASTAING**. Tél. : 56.78.24.77.

Vds Speedball sur Sega et Adapt. master-gear pour GG, le tt, px : 290 F. **Jean-Christophe PIETTE**, 15, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.95.46.

Vds final Fight pour SNIN, px : 400 F ou éch. ctre (Contra 3 ou Zelda 3) F-USA. **Cédric CARON**, Cap de Ville, 82230 Leojac. Tél. : 63.64.63.04.

Vds sur GB : Nemesis, Brad'nrad, Contra, Rings 200, Burai Fighter, Forteress of Ear). **Frédéric LATELET**, 35, rte de Chanteauneuf, 18570 Trouy. Tél. : 48.20.38.51.

Vds coffret SNIN Scope, tbe + mario, px : 1 490 F. **Julien CARAVENC**, 12, rue de Puisaye, 95880 Enghin-les-Bains. Tél. : (16-1) 39.64.14.94.

Vds FZero SNIN, px : 320 F, Final Fantasy SNES, px : 380 F ou éch. ctre Arthur Quest ou autre. **Benoît LECLERCQ**, 25, av. de la Victoire, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.98.09.33.

Vds sur SFC Street Fighter 2, px : 450 F. **Michel GLICKMANN**, 12, rue de l'Aqueduc, 28130 Ahoux. Tél. : 37.32.41.65.

Ach., éch., vds, jx, SFC (US, JAP, Fran) + jx, GB + jx MD. **Julien LOMBARD**, 5, rue Jules Verne, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Vds GX 4 000 neuve, 2 man + 2 jx (Burner + Navy Seal). **Xavier EPINEAU**, 21, rue de la Loire, 49730 Varennes S/Loire. Tél. : 41.51.71.62.

Vds Lemmings version franç sur S. Nintendo, px : 450 F. **Dubessy IVAN**, 7, impasse de Ster-Vras, 29920 Nevez. Tél. : 98.06.89.61.

Vds Atari 520 STE + souris + 2 joys + jx, px : 2 000 F à déb. **Christophe JAUFFRET**, 1, square Castiglione, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.48.26.

Vds neo-geo + 2 jx : Last Resort et Magicien Lord, px : 3 000 F ss gar. **Luis GUDIEL**, 9, allée du Père Julien d'Huit, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.33.19.46.

Vds jx SFC, F-Zero + S. Tennis, px : 360 F le jx ou 680 F les 2, tbe, px à déb. **Antoine DEROUINEAU**, 42, rue Nationale, 33240 St-André de Cubzac. Tél. : 57.43.33.56.

Vds K7 S. NES (US) Final Fight, px : 350 F + K7 MD (FR), Gynoug : 250 F, port compris. **Fabien COGNEE**, 38, av. de Virelle, n° 2, La Milhière, 83110 Sanary. Tél. : 94.34.79.46 (ap. 19 h).

Vds Intell Vision + 205, px : 250 F. **José LAURIER**, 4, Grande Allée Léo N Blum, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.31.25.

Vds S. Nintendo + 5 jx (Rushing Brat, F-Zero, etc.) + adapt., px : 2 500 F. **Sébastien GUY**, 10, rue des Hortensias, 13300 Salon. Tél. : 42.87.97.40.

Vds sur S. Nintendo, S. R-Type, px : 350 F et GG + 3 jx + adpt., px : 1 000 F. **Julien MAESTRE**, 104, rue du Recueil, 59491 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.72.82.77.

Vds éch. Zelda 3, S. NES, Hook, SFC, ctre : Contra, Axelay, Lemmings (US, SPF, S. Nintendo). **Nicolas PIACENTINO**, Quartier des Brullière, 84360 Merindol. Tél. : 90.72.85.07.

Vds S. Nintendo + 2 man. + 2 jx (Street Fight 2) et Mario, px : 1 700 F + adapt. **David LAI**, 29, rue des Gravilliers, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.28.40.

Vds MD 60 HZ + 4 jx (Sonic, Shinobi, Hellfire...), px : 1 500 F, éch. jx S. NES USA. **Nicolas PUJOL**, av. Jean Moulin, 04160 Château-Arnoux. Tél. : 92.64.13.43.

Vds SNES + Mario 4 + 2 man. + adapt. US, px : 990 F + F-Zero ou S. Soccer, px : 1 280 F. **Eric PERRIN**, 42, rue de l'Égalité, 32000 Auch. Tél. : 62.63.32.91.

Vds 1040 STE + mon. + 2 Joys + jx et util, px à déb., val. : 8 830 F. **Cédric RIVARD**, La Lisotière, 61170 Saint-Agnan-sur-Sarthe. Tél. : 33.34.57.86.

Vds, éch, MD : SMGP, S. Real, Bask, px : 200 F; Mickey : 250 F; ou MD + 3 jx adapt. jx : 1 500 F ou éch ctre SNIN + 1 jeu. **Olivier NGUYEN**, 33, rue Marin, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.91.53.16.

Vds A. 500 + Mon 10845 + ext + 1501 + 3 joys + jx, px : 4 400 F. **Benjamin KANIESWSKI**, 6, rue Principale, 57620 St-Louis. Tél. : 87.06.83.37.

Vds A. 500 + 1 man + 1 souris, coul, nbx jx, px : 2 000 F. **Françoise KERDUDO**, 59, rue des Migneaux, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.49.47 (soir et W.E.).

Vds jx PC 3.5, px : 300 F + SMS 2 + Alex Kidd : 550 F + Sonic. **Martine VATON**, 210, av. Henri Barbusse aux petits Poilus, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.63.84.

Vds jx GB, px : 90 F et Lynx II + adp. : 360 F ou éch. ctre jx SFC-SNIN. **MICHEL**. Tél. : 88.29.64.97.

Vds ou éch. jx S. Nintendo (FR. USA, JPN). **Arnaud PHILIPPE**, 1, résidence du Gais. Logis, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.38.06.00 (ap. 19 h 30).

Vds neo-geo + 3 jx + 2 man, val. : 5 000 F, px : 3 500 F, vds éch. Gamate + 1 jeu + 3 jx MS, px : 500 F. **Sam PICH**, 7, rue Horace 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.56.61.

Vds GX 4000 + 5 jx neuf, px : 7 000 F ou éch. ctre GB sans jx. **Jean-Gabriel BREGAT**, 86, rue de Ladon Champs, 57140 Woippy. Tél. : 87.33.12.69.

Vds jx S. Nintendo, S. Mario Wolf, px : 300 F port compris. **Alain PERRAULT**, 7, av. Général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.

Vds CPC 6128 + moni. + jx (Pac-Man, Icarl, Warrior, Skate Ball, Foot), + joys, px : 1 000 F. **Sylvain GENUER**, 12, rue d'Épinay, 91480 Quincy sous Sénart. Tél.

Vds S. Nintendo ss gar. + 2 man. + S. Tennis et Mario 4, px : 1 500 F. Julien HOUET, 36, av. John Kennedy, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.43.26.

Vds A500 + jx + joys + souris : 3 950 F. Tony MAGNANTE, 20, Impasse Guy Demaupassant, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.21.97.93.

A 500 + 65 jx (Bat; Maupiti) + souris + tapis + joys + book, px : 2 500 F. Paolo CARVALHO, 21, voie Charcot, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.78.80.34.

Vds PC 1512 + acc. + 100 disk + impr (A3/A4) + papiers, px : 3 000 F. Stéphane LAFON, 37 A, rue des Pommiers, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.43.99.50.

Vds CPC 6128 + jx + 2 man. + manuel + prise minitel + house, px : 3 000 F. Sandra LOISON, 10, rue Roger Ramon, 66140 Canet-Plage. Tél. : 68.80.58.17.

Vds 20 jx ou ach., éch., jx SFC jap. fr., US de 200 F à 500 F (Dragonballz, Axel, Super Mario Kar). Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.

Vds PC Engine + Supergrafx, px : 1 200 F ou vte sép. + 5 jx MD. Michel CHAUMONT, 5, rue Louise Michel, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.37.71.69.

Vds S. Nintendo tbe, + 3 jx (Mario Bros, R. Type, Super Soccer), px : 1 200 F. Nicolas AMBROSI, Bublaine, 01320 Chatillon-la-Palud. Tél. : 74.35.40.81.

Vds CPC 464 + jx + man., px : 700 F à déb ou éch. Alexandre SABA, av. de Viton, chemin du Canal 84400 Apt. Tél. : 90.74.21.63.

Vds CPC 6128 coul. + 1 joy + kit Téléch. + adapt + 60 jx + util., px : 2 000 F. Julien LEROUX, 241, rue du Clos Blanchard, 76160 Bois d'Ennebourg. Tél. : 35.23.47.01.

Vds Atari 1040 STE, tbe + nbx jx + souris sans mon. + util, px : 2 000 F. Ali MOAVEN, 1, rue Molière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.47.28.

Vds sur neo-geo : Robo Army : 850 F et Ragy (Blue's Journey) : 650 F, tbe. Ludovic BINET, 11, rue Claude Bernard, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.17.27.

Vds Tortues sur SFC, tbe, px : 400 F ou éch ctre Exhaust Heat ou F1 grand prix. Thomas GRELLIER, 48, av. Léon Blum, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.08.89.17.

Vds, éch. jx S. Nintendo : Mario, World, Addams Family, F-Zero, Home Salone, Zelda 3. Bruno LAURIN, 23 bis, rue Rabelais, 86000 Poitiers.

Vds Golden Axe GG, px : 150 F, port compris ou éch. ctre Action Replay pour GB. Patrice GACHET, 2, place Antoine Borrel, 73200 Albertville.

Vds jx SFC : Mario 4, SF2, Castlevania 4, Area 88, Dragon Ballz, Axel, Soulblader. Thierry MARCACCIO, 56, Grande Rue, 57134 Distroff. Tél. : 82.56.92.16.

Vds sur SFC : Lemmings (SFC), SMASH TV (US), 350 F pce, sur MD : Rolling Thunder 2, px : 200 F. Fabrice ANTONMATTEI. Tél. : (16-1) 40.91.09.61.

Vds ou éch CPC 6128 + 200 jx + mon. + joys, px : 2 200 F, vds SMS II + Alex Kidd, px : 300 F. Cédric DELRUE, 64, rue Robelin, 62730 Marck. Tél. : 21.82.52.79.

Vds Amiga 500 + jx + ext + doc + joys + boîte, px : 3 000 F ou éch. ctre neo-geo + jx. Jean Teddy DAMOUR, 6, rue du Pont-Levis, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.90.87.

Vds jx S. Nintendo, S. NES, SFC de 300 F à 450 F. Rodolphe BOHE, RN 86, 42520 Saint-Pierre-de-Bœuf. Tél. : 74.87.13.29.

Vds neo-geo SNK + 2 jx... Burning et Robo Army Neuf, val. : 5 000 F, px : 3 500 F. Emmanuel GÉRARD, 6, rue de Chapoly, 69290 St-Genis-les-Ollières. Tél. : 78.57.98.67.

Vds mon. philips coul. son stéréo, px : 1 400 F à déb, tbe. Olivier HOOGWY, 21, rue Mayeux, 62300 Lens. Tél. : 21.42.53.55.

Vds 1040 STF Atari + Souris + man, ss gar., px : 2 500 F. Laurent BULTE, 76, av. du Général Leclerc, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 69.39.52.43.

Vds SFC Pads, alimentation, Peritel + Turtles 4, tbe, px : 1 500 F. Jean-Joseph RUOPOLI. Tél. : 27.29.29.82.

Vds F-Zero : 300 F., Soccer : 300 F, Mario 4 : 200 F, Vd GB + D. Dragon; Tetris; Moto; A. Secteur : 850 F. Thomas BIMONT, 12, allée Jules Verne, 78170 La Celle Saint Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.94.65.

Vds neo-geo + 4 jx League Bowling, Magician, Lord, Fatal, Fury, Cyber, Lip, px : 4 000 F. Samuel DEFLORE, 9 C, 35 rue de Wattignies, 59000 Lille. Tél. : 20.53.39.72.

Vds jx S.Nes, Neo-Geo, MD, etc.. Lionel SMIA, 12 ter, Quai P.Scize, 69009 Lyon. Tél. : 78.64.08.84.

Vds Days of Thunder sur Nes : 150 F. Vds ou éch. Actraisers : 250 F. Christophe BIANCARDI. Tél. : 95.38.86.64.

Vds jx Neo Geo, Famicom et MD. Pascal DUBVY, 80, av. du Bois, 94430 Chennevières-sur-Marnes. Tél. : (16-1) 45.76.00.49.

Vds S.adv. Island : 350 F. S.R-Type : 300 F. Ach. bon jeu en tbe. Franck MUSCINESI, Villa La Provence, 13480 Cabries. Tél. : 42.22.19.31.

Vds jx Tortues, Gremlins 2, Mario 3, Rescue, Kung Fu 100 à 300 F. Michaël PEDRO, 162, av. Victor Hugo. Le Bouscat. Tél. : 56.50.36.00.

Vds GX4000 + 5 jx (Burning Ruber, Batman, Opération Tunderbolt, Navy Seal...). Jean-Gabriel BREGEAT, 86, rue de Ladonchamps, 57140 Woippy. Tél. : 87.33.12.69.

Vds Neo-Geo + man. + 2 jx CyberLip et Eightman tbe : 3 500 F. Jean-Serge TIA, 1, allée de la Corniche, 78410 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 30.95.68.90.

Vds GB + 10 jx ou GG + 5 jx (Entre 1 000 et 1 500 F.) Ech. ctre S.Nin + jx. Lot ou sép. Sébastien FOUCHER, 12, rés. des Monts, 27300 Bernay. Tél. : 32.43.36.82.

Vds jx Neo-Geo : Mutation : 900 F. Fatal Fury : 900 F. King of 2 : 1 000 F. Sylvain GALLEY, 16, av. Jean Lebas, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.98.

Vds log. MS X2/2+/TR. Ech. jx GG. Vds Mag. jap. sur le MSX. Fabrice AUTOUR, 44, rue Pierre Brosolette, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.87.80.

ACHATS

Ach. Dragon Ball Z sur SFC, faire offre, vds Core Grafx + 1 jeu, px : 500 F. Karim BAYAD, 10, rue Gabriel d'Annunzio, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.64.31.

Ach. GG + adapt. sect. + sonic, faire offre. Jean-Paul NORMAND, 11, rue Lavoisier, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.35.27.18.

Ach. Street Fighter 2 sur S. Nintendo ou SFC., px : 250 F. Alexandre VUJIC, 15, rue Madame Aimée, 68140 Munster.

Ach. sur GB final Fantasy II. Karl BRAQUEHAIS, 7, rue Raymond Quérou, 56100 Lorient.

Ach. jx 350 F à 400 F (Mario Kart, Axel, Mickey, Another World) sur SFC/SNES. Fabrice DUPUIS, 8, rue du Commandant Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.20.44.

Ach. S. Nintendo + 2 man + mario 4 + jx, px raisonnable, tbe. Laurent BUZIAUX, 14, allée des Dombes Les Hauts de Bourdeau, 69330 Jonage. Tél. : 72.02.42.40 (19 h à 20 h 30).

Ach. Mickey sur GB, px : 150 F maxi. Florent LEVASSEUR, 33, rue Condorcet, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.39.92.

Ach. Street Fighter II sur SNES (US), px : 300 F, tbe, not. Murat DEMIRTAS, 11, rue François Mansart, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.29.06 (20 h 30 à 22 h).

Ach. sur MD Hint Book pour phantasy Star 3 à 50 F. Xavier HARMAND, 47, rue des Chante-reines, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.75.87.

Ach. tout ce qui concerne le japon : Manga's, Poster, Article Journaux, Films, etc... Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Noisy-Gramayel.

Ach. jx Sup Nin. (Fra, Amer) : contra 3, Lemmings, Pilot Wings, SF2, px : 290 F. Laurent COURTOIS, 6, rue des Sentiers, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.84.03.91.

Ach. S. Nintendo franç + street Fighter 2, tbe, px : 550 F maxi. Vincent BOUILLON, 22, rue Victor Hugo, 08160 Boutancourt. Tél. : 24.54.52.41.

Ach. cartouche SFC et S. Nintendo, px : 200 F à 300 F. Christophe CROISIS, 56, rue Christophe Colomb, 41000 Blois. Tél. : 54.43.41.59.

BIG BEN

TEL : 16/20 87 58 08



BIG BEN s.a.

10 ANS D'EXPERIENCE DANS L'IMPORTATION

ARRIVAGE DE JEUX JAPON & USA TOUTES LES SEMAINES

LIVRAISONS SOUS 24 H

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !

TEL : 16/20 87 58 08

FAX : 16/20 87 57 99

Ach. jx EA Hockey sur MD franç. px : 200 F. **David BRETON**, 20, av. de la Garde, 42600 Montbrisson. Tél. : 77.96.14.09 (vendredi).

Ach., éch., vds, jx SFC et GB. Vds ou éch. MD Jap + 3 jx. **Julien LOMBARD**, 5, rue Jules Vernes, Appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Cher. jx S. Nintendo, ts formats, px raisonnable. **Philippe BOUVAT**, 29, cours Emile Zola « Le floral », 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.09.02 (le soir).

Ach. jx Atari 2600 Pitfoall 2, Trisplot, Jugule Hunt, etc. Ach. lot K7, bas px. **Firmin APAKIS**, 8, rue Paul Janet, 38000 Grenoble. Tél. : 76.47.39.10 (ap. 21 h).

Ach. jx NES : SMB3-2, terms Nator, Megaman 2, Tic et Tac, Duck Tales, px : 120 F pce. **Charles LOR**, 12, rue Lazare Hoche, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.99.00.02.

Ach. ou éch. jx neo-geo ou MD. **François GOMIS**, 6, rue Salvador Allendé, appart. 201, 76140 Petit Qvily. Tél. : 35.03.10.26.

Ach. monaco GP sur MDF : 150 F; Dragon Fury : 230 F ou éch. ctre Quackshot, tbe. **Jean-Michel THOMAS**, 6, rue Roquefeuil, 31120 Roquettes. Tél. : 61.72.34.62.

Ach. jx sur MD : 250 F ou sur SMS : 200 F selon état. **Nicolas SAVOURET**, 5, rue Albert Bertin, 77320 Meilleray. Tél. : 64.20.24.16.

Ach. jx S. Nes Americaine pas trop cher de 250 F à 350 F (Final Fight, TMHT 4). **Emmanuel GONCALVES**, 7, rue Ybry, 92200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.61.45.

Ach. Neo-Geo + jeux px à déb, tbe, (Foot-Ball, Frenzy...). **Hicham ZIARH**, 66, rue Saint-Dominique, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.50.39.51.

Ach. Pin's de Street Fighter 2, offerts dans console + n° 14. Faire offre. **Bruno SOUCHON**, 136, croix de Campagne, 34150 Gignac. Tél. : 67.57.61.54.

Ach. neo-geo + man + burning Fiht, px : 1 350 F. **Julien LEDOUX**, 3, place d'Armes, 89113 Villemer. Tél. : 86.73.82.84.

Ach. S. Nintendo + jx (Street Fighter II) à 1 000 F. **Boulo MAIGA**, 11, cours du Luzard, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.10.72.

Ach. PC Engine GT + 1 jx + adapt. sect. px : 1 400 F. **Florent MIRA**, 1, rue Philippe de Metz, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.11.81.

Ach. GT Turbo NEC + 1 jeu, px : 800 F ou 900 F. **Guillaume MATHÉLIER**, 7, rue Henri Jaccaz, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.87.26.46.

Ach. GG + 3 jx, min, px : 700 F maxi. **Yoann BARBERAT**, 15, rue Lamartine, 69150 Déclines. Tél. : 72.02.04.92.

Ach. Mario 2 : 150 F max ou simpsons : 150 F max not. et bte. **Aurélien AMMELOOT**, 14 bis, av. Aristide Briand, 89100 Paron. Tél. : 86.64.59.69.

Ach. jx SFC JP, US Fra., tortues Mickey Magical Quest. FF Guy, GNG, Sonic, BM : 300 F max. **Djamel HAMEL**, 1, rue Voltaire n° 953, Platane, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.02.96.

Ach. Vds éch. jx sur SFC, SNES SNIN, bte GP + smashti + krust. **Somchay LAOS**, 43, bis rue François Villon, 18000 Bourges. Tél. : 48.24.15.33.

Ach. Superscope + K7 de 6 jx, tbe faire offre. **Gérald COCU**, 44, cité Élise, 59124 Escaudain. Tél. : 27.43.15.83.

Ach. last resort neo-geo : 500 F + port. **David AUGIER**, 96, rue Bugeaud, 69006 Lyon. Tél. : 78.24.95.48 (ap. 18 h 30).

Cher. GB + Tetris + câble, px : 350 F, cher. Final Fantasy Legende 2. **Julien LEFEVRE**, 42, Hameau de la Trirème, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.70.33.

Ach. MD + 1 man + 1 jeu, tbe, px : 600 F à 500 F. **Julien MARQUES**, 7, rue du Cloître, St Vincent, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.48.25.41.

Ach. man. de MS II (contrôle PAD). **Pascal MANSON**, 16, place Jean Bruchet, 53800 La Selle Craonnaise. Tél. : 43.06.05.70.

Ach. jx sur MD Maxi, px : 150 F, vds jx lynx, SHS. **Mishia CRUCOUSKOY**, Villa d'Anima au Léopold 2, 06230 Villefranche-sur-Mer. Tél. : 93.76.65.00.

Ach. neo-geo, SNIN, SNES, SFC Ne Marchant pas + joy + péritel + transfo, px : 250 F à 500 F. **Vincent RISO**, 10, rue de la Combe, 34830 Clapiers. Tél. : 67.59.43.08.

Ach. S. Nintendo + jx, éch. NES (Solstice Simon's etc...). **Jean Luc DUTILLEUL**, 245, rue Pierre de Roubaix, 59100 Roubaix. Tél. : 20.83.00.25.

Ach. jx sur SNIN à bas px. Rech. Final Fight. **Anthony DELHOMEL**, 10, rue de Douai, 62300 Lens.

Ach. PC Engine + adapt. 5 joueurs et jx de Bastons. **Guillaume DEPAUL**, 19, la Bonneau, 89140 Villethierry. Tél. : 86.66.55.49.

Ach. neo-geo avec ou sans jx, faire offre. **Frédéric BORIES**, 12, rue la Prairie, 64000 Pau. Tél. : 59.62.31.81.

Ach. SFC + 1 jeu de 900 F à 1 200 F à déb. **Aurélien FRANQUE**, 21, bd Paix Hans, 72000 Le Mans. Tél. : 43.41.39.59.

Ach. P. Of Persia sur GB : 150 F max. **Cyril CHASTELLIERE**, Quartier de la Blanchette, Mr Chastellière, 26780 Allan. Tél. : 75.46.68.13 (ap. 18 h).

Vds NES + Zapper + NES + 7 jx, px : 990 F + 7 jx de 150 F à 250 F, ach. jx S. NES US 330 F max. **Frédéric DEVEZE**, 22, chemin Flou de Rious, 31400 Toulouse. Tél. : 62.17.13.62.

Ach. SNES ou MD 750 à 900 F. **Antoine GUERIN**, 24, ch. Arière Blanche, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.36.18.

Ach. neo-geo + jx très bs px, vds CPC 6128 + jx de 2 000 F à 2 600 F (+ mon). **Camille DELAMARRE**, 192, rue Pierre Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.56.70.06.

CLUBS

Cher. Adhérents pour Club Sega Local. **Richard REBHANN**, 1, rue Jules Enfroy, 10000 Troyes. Tél. : 25.82.34.58 (H.R.).

Club Thunder Force cher. membres pour 5 F, vous recevez chez vous l'actualité. **Yann QUVIGER**, n° 15 Bourg, 29430 Plounevez Lochrist. Tél. : 98.61.41.69.

Club SNAP sur MD, ach., éch. **CLUB SWAP Philippe FOURNIER**, 11, rue Gabrielle Péri, 59150 Wattrelos.

Mega n'est ce pas ? La mega fanzine, MD qui vous dit tout pour 10 F seulement. **Guilhem FENERS-TEIN**, 900, av. de la Pompignane, « Les cols verts », Bt 13, 13400 Montpellier. Tél. : 67.72.05.73.

Loue jx S. NES, Nintendo SFC (Street Fighter 2.) 45 F la semaine, px : 1 300 F le mois. **Sébastien CZAJA**, 7, allée du Pron, 59493 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.64.02.96.

Ech., vte jx terminés, Player contact, le Club toutes consoles. **PLAYER CONTACT**, C/O Jalabert Jean-M., 1, rue Espariat, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.41.77.

Cher. membres pour club Nintendo prêt, infos éch. Contacts (sur Lyon). **Norbert CHEKROUN**, 34, av. des Sources, 69130 Ecully. Tél. : 78.35.58.75.

Cher. adhérents pour club neo-geo. **Christophe POLIGNE**, Couvê Plouvier/Rance, 22490 Pleslin.

Club GB : éch. vte, ach. + Fanzine, envoy. tbe, jx GB, px : 100 F à 120 F. **Cédric LAURENT**, 20, Grande Rue d'Acery, 74960 Cran GEURIER. Tél. : 50.45.56.24.

Club de Loc jx SFC, nbx Hits pour pas cher, Love pour 2, SEM ou 1 mois. **Bruno JOUVE**, 5, av. du Grésivaudan, 38130 Echirolles. Tél. : 76.23.15.69.

Calcu Casio : Journal Mensuel Graph + prog + jeu. **On POWER**, 44, rue Darthé, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.80.88 (ap. 18 h 39).

Club Games sur MD, MS, GG) déjà plus de 30 contacts + Mag à 5 F. **Guillaume GAMES (Luigi)**, 10, bd Jacques Copeau, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.89.76.

Association Wizard (J. de Rôles; Comics; MD Fanzines, locations, éch., contacts. **Emmanuel RENCKEL**, 1, rue Prunelle, 69001 Lyon. Tél. : 78.28.30.24.

Franzicom, le fanzine SFC (toutes versions), n°s 1 et 2, 5 Frs pce; Tests, Plans, News, 18 pages. **Nicolas WAGNER**, 27, rue Francœur, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.07.50.

Consol Mania, le club des consoles Sega, Nintendo neuf ou occa. **Thunder CONSOLMANIA**, 90, av. d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.67.82.

Club d'éch. sur NEC, Nintendo, Sega, SNR, px : 20 F. **Sébastien BONNET**, 15, av. de la Gare, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.56.04.

Vds Fanzine jx video, 30 pages de news, px : 15 F (50 exemplaires NB). **Franck BADUEL**. Tél. : (16-1) 45.90.50.77.

Hey, Mangas-Fans et Fans de jx vidéo, rejoignez le club « Made in Japan »! **Fabrice LEO**, 62, rue Guynemer, 38100 Grenoble.

Cher. club pour éch. jx NES sur Montpellier. **Emmanuel REAL**, 55, rue de la Calade, 34990 Juvignac. Tél. : 67.40.42.17.

ECHANGES

Ech. Merc Thunder F3 Steel Empepe, Decapattack etc. ctre Xenon 2, Revenge of Shinobi, Alien 3. **Sylvain BELLANCOURT**, 94, av. de Verdu, 93330 Nevilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.

Ech. GB + 3 jx ctre Lynx ou GG. **Adrien FRANCOIS**. Tél. : 53.80.46.41.

Ech. jx SFC : Final Fight, Arthur Quest, S.Soccer, F.Zerro etc. **Emmanuel PLANS**, 5, rue Pablo Picasso, 81100 Castres. Tél. : 63.59.92.89.

Ech. Final Fight sur SFC ctre F.Zero ou S. Adventure Island. **Régis BOUANHA**, 175, av. Dumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.12.89.

Ech. Rushing Beat (v. USA) ctre WWF Castlevania, Zelda 3, éch. THMT IV jap. ctre USA. **Rodolphe TEMPLE**, 19, rue Jean Dannaux, 912600 Juvissy-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.45.13.12.

Ech. GB + 4 jx ctre S.Nintendo + jx. **Julien ANCELIN**, 17, rue Louis Deledalle, 59390 Sailly-Lez-Lannoy. Tél. : 20.02.03.42.

Ech. Nes + 3 jx + 3 man. ctre S.Nes + Squadron + man. **Fabien WEYLAND**, 81, lot St Michel, 83390 Pierrefeu-du-Var. Tél. : 94.28.29.32.

Ech. Addams Family sur S.N ctre Street Fighter II ou F.Zero. Vds MD + 8 jx : 1 800 F. **Mickaël POUPARDIN**, 12, allée des Rentryeuses, 76320 Caudebec-les-Elbeuf. Tél. : 35.78.48.42.

Ech. Decapattack, Mystic Defender, Jewel Master ctre Feary Tale, Shining Darkness, Cadash, Ninja Gaiden. **Lassina MEKHMOUKHEN**, 25, bd de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.74.07.

Ech. SMS + 7 jx ctre S.Nes + 2 jx ou vds : 1 100 F. **Yann LE NOHAIC**, 12, place des Halles, 78910 Orgerus. Tél. : (16-1) 34.87.36.56.

Ech. jx MD, Buckrogers, Centurion, Super Thunderblade ctre Eswat Mercs, Spatterhouse 2. **Franck MILANGE**, 29, rue des Hortensias, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.84.94.

Ech. jx S.Nes (Turtles 4, Castlevania 4...). **Stévan SAJIC**, 3, allée Yves Gandon, 51100 Reims. Tél. : 26.36.06.13.

Ech. Nes + 8 jx + Zappeur ctre S.Nintendo + Mario 4. **Frédéric DARDE**, 18, rue de l'Eglise, 41120 Chaille. Tél. : 54.79.47.41.

Ech. jx Nes Bugs Bunny ou Robocop I ctre Zelda 1 ou 2. **Aurélien LECOINTRE**, 2, rue Jean Moulin, 76240 Mesnil-Esnard. Tél. : 35.80.52.20.

Ech. jeu Populous sur MD ctre S. GP Monaco ou Robocop ou Krusty's Fun House. **Virginie DOUTRE**, 153, rte de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.06.72.

Ech. SMS ctre GB ou GG ou vds 600 F. + 3 jx. **Fabrice LAVIGNE**, 24 bis, rue Courdemancherai, 61270 Aube.

Ech. F.Zero et R.Type ctre Super (Dunkshoot, F1 Circus) Castlev.4, F1, Superdriving. Cher. conv. univ. à 50 F. **MICHEL**. Tél. : (16-1) 30.54.11.46.

Ech. Amtrac CPC 6128 ctre MD F. + 2 jx (Tazmania) + 2 man. tbe. **Joffrey HERCULE**, 149, chemin de l'Épinette, 77176 Nandy. Tél. : (16-1) 60.63.77.30.

Ech. SMB3 + S. Vision ctre GB + 1 jeu. **Sylvain PUPIER**, 27, rue Jean Baptiste Corot, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.10.76.25.

Ech. MD + Sonic ctre S.Nintendo (1 an maxi.) + 1 jeu. **Vincent MAROT**, 38, rue René Pellerin, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : 25.46.65.96.

Ech. jx S.Nintendo F.Fight, F.Zero ctre castlevania 4, Pilot Wing ou autre. **Siu-Cing LAM**, 7, rue Jean-Macé, 94120 Fontenays-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.94.22.49.

Ech. jx Nes S.Mario, Bros 2 et Zelda 2 ctre Zelda 1. **Bastien ESTAILLARD**, Les Esclaouevoux n° 15, 83210 Belgentier. Tél. : 94.48.99.92.

Ech. S.Grafx + 5 jx + man. ctre SFC ou S.Nintendo + 2 jx. **Sylvain LEGRAIEN**, 14, rue de Tlemcen, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.58.60.45.

Ech. PC engine 1 man, 2 jx (Power Eleven, Pac-Land) ctre GB + 4 jx. **Johnny HUARD**, Le Plessis-Hebert, 27120 Pacy-sur-Eure. Tél. : 32.26.25.27.

Ech. SMS + 6 jx ctre S.Nintendo + 1 jeu ou GB + 3 jx. **Pascal ALLEMOZ**, 94, rue Eugène Varlin, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.17.34.

Ech. Nes + Zapper + 4 jx ctre S.Nes + Street Fighter II ou vds 1 500 F. Tbe. **Stéphane MANDIN**, La Brunière, 85480 Fougeré. Tél. : 51.05.73.69.

Ech. PC Engine + jx ctre GB + jx. **Frédéric SERRA**, 2, rue Auger, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 40.92.80.43.

Vds ou éch. Coregrafx 3 jx + 1 pad ctre GG + 2 ou 3 jx. Tbe. : 945 F. **Nicolas MESSIEZ-PETIT**, 69, bd de l'Hôtel de Ville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.32.73.

Ech. sur S.Nintendo S. R-Type ctre S.Soccer sur S.Nintendo. **Frédéric OLCOMENDY**, 1, chemin de la Nasse, 64220 St Jean-Pied-de-Port. Tél. : 59.37.25.90.

Ech. GG + 3 jx (Sonic, Spiderman, COLUMNS) ctre S.Nintendo + man. + jeu. **Fabien AMAGIN**, 17, rue du Général Aumeran, 25310 Hermoncourt. Tél. : 81.30.83.77.

Ech. MD + jx (+ de 30) ctre Neo-Geo + jx ou vds jx MD à 150 F. (Mercs, et faire offre). **Stéphane GUINET**, 18 bis, bd Edouard Vaillant, 93330 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 49.37.10.91.

Ech. vds, ach. jx S.Nin (Frag., jap., USA). Vds Nes + 8 jx; Zelda 2, Gremlins 2, Mario 3. Px : 100 à 180 F. **Franck SALOU**, 56, rue Sébastopol, 29200 Brest. Tél. : 98.03.51.14.

Ech. ou vds jx GB de 50 à 100 F. Jx SMS. **Michaël ROZIER**, Brueil, 58700 Prémercy. Tél. : 86.37.91.03.

Ech. GB + 3 jx (tbe) + 200 F ctre MD. **Andranik DEDEYAN**, 87, rue Jardin des Violettes, 34070 Montpellier. Tél. : 67.92.15.77.

Ech. Ninja Spirit ctre Formation Soccer ou autres et Slider + Leaderbord ctre autres. **Patrick LOPEZ**, Gamarre Bas, 82440 Realville. Tél. : 63.93.14.80.

Ech. sur GB Simpson ctre Othello et Mario ctre Chessmaster. **Nicolas LEDUC**, St Germain de Fresne, 24, rue du Parc, 27220 St André de l'Eure. Tél. : 32.37.21.31.

Ech. jx World Cup, Mario 2, Zelda 2, Mario 1 + D. Hunt + Zapper ctre Warriors, Life Force, Rygar. **Aurélien HAYET**, Rte de Donzacq, maison Las-seg, 40360 Pomarez. Tél. : 58.89.37.40.

Ech. jx sur PC engine, Dragon, Egg, ctre Cadash ou Human Sport Festival. **Fabien FERNANDEZ**, 6, rue André Antoine, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.73.96.

Ech. jx sur GG : Donald Duck ctre autres jx. **Etienne PIQUET**, 1, rue de la Chancellerie, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.62.87.

Ech. sur MD Sonic Kid Chamelon, Spiderman, Ghouls'n Ghosts ctre Moonwalker Robocod... **Mael THEULIERE**, 25, rue de Pont Menou, 22310 Plestin-les-Grèves. Tél. : 96.35.06.81.

Ech. sur MD Populous ctre Olympique Gold. **Jean-Sébastien MONIN**, 5, sente de l'Espérance, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.87.24.

Ech. GG (Mickey, Golf...) + loupe + adapt. sect. + pochette ctre MD + 2 man. + 2 jx (sonic) ou vds 1 300 F. **Cyril BOUCHER**, 79, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.03.32.

Ech. jx Mega : Fantasia, 688 Attack Sub, Mickey, World Cup Italia ctre GP Monaco 1 ou 2. **David MERLE**, 24, rue Emile Zola, 71450 Blanzay. Tél. : 85.68.28.99.

Ech. Thunder F.III, Robocod ctre PS.III, Fighting Master, Gynoug, Allis Dragon, Chuckrockoo. **Johann MARTEIL**, Quillien Brehan, 56580 Rohan. Tél. : 96.26.71.44.

Ech. sur MD Sonic, Mercs ctre Synoug, F1 Circus, O.Gold, Hockey, ou ach. 200 F. **Nicolas THOBOIS**, 2, rue Emile Zola, 62144 Acq. Tél. : 21.48.05.46.

Ech. Nes + Zapper + Mario + Duck Hunt + Fester's Quest + S.Spike + C.Kit + Nes Advantage ctre 2 ou 3 jx SFC. **Fabien JONCA**, 17, rue des Jeunes Années, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.18.91.

Ech. Neo Geo + 3 jx (Ninja Combat, Baseball 2020, Magician Lord) ctre SFC + 7 jx. **Raphaël LEVI**, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.30.72.

Ech. sur MD World Cup Italia ctre European Club Soccer. **Sébastien POTIER**, 25, av. Aristide Briand, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.49.05.39.

Ech. GG + Donald Duck + Adpat. sect. + 2 jx MS et MG ctre PC Engine + Kidd 2. **Christophe WALLET**, 9, rue Fournier, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.39.56.58.

Ech. GB + 5 jx ctre MD + 2 jx, Sonic 2. **David LECHNER-OLIVEIRA**, 38, rue de Wattwiller, 67100 Strasbourg.

Ech. SMS + jx ctre Amstrad ou Atari. **Fabrice MARAFINI**, 2, rue des Etoiles, 68110 Illzach. Tél. : 89.46.24.56.

Ech. ou vds sur MD Sonic (v. Jap.) 200 F. **Elian BLANCHON**, 25, rue de la Grand Vigne, 38220 Vizille. Tél. : 76.78.31.35.

Ach., éch., vds jx SFC jap., USA, franç. (cher. Dyna, Dunk Shot etc.) Vds Neo-Geo ou éch. ctre SFC. **Christophe GUILLOT**, 78, av. du Général de Gaulle, 69300 Calvire. Tél. : 78.08.97.02.

Ech. sur MD : Quackshot, S.Word Of Vermillion, Burning Force, Toki, Ea Hocket, Sonic. **Sébastien CLANET**, 9, rue de la Paix, 73160 Cognin. Tél. : 79.96.94.95.

Ech. ou vds jx pour Lynx, SFC, Neo-Geo, Mattel, Xe-Game, Coleco. Ach. cons. S.Nintendo. **Richard CAYRAT**, 5, rue Champalbert, 07200 Aubenas.

Ech. Phantasy, Star 3, Kid Chameleon ctre F22, Interceptor ou European Club Soccer. **Sébastien CHEVALLIER**, 6, rue de la Croix Blanche, 27180 Saint-Sébastien. Tél. : 32.31.19.44.

Ech. jx sur MS ctre jx sur Sega. Vds micro New 11 à 52. **Thierry GONZALES**, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.

Ech. MD + 6 jx ctre S.Nes + 2 jx. **Benoît WOZNINSKI**, 5, allée Andrée Maurois, 77181 Courtry. Tél. : (16-1) 60.08.82.67.

Ech. GB + jx + écout. ctre GG + jx.

Ech. GB ctre 1 jeu Neo-Geo (Mutation, W.Heroes, N.Commando) ou ctre 2 jx à 690 F. **Thao TRAN**, 22, rue Eugène Delacroix, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.92.33.66.

Ech. jx Nes et SMS ctre jx GB et GG. **Jérémy MASTROIANI**, Impasse Sylvestre, 1, parc des Chutes Lavie, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.52.52.

Cher. contact sur SFC, S.Nes pour éch. **Jérôme PERCHERON**, 272, rue du Moinsil, 59274 Marquillies. Tél. : 20.29.04.96.

Ech. jx MD franç. Strider du Moonwalker ou Alisia Dragon ctre Street of Rage. **Grégoire BERTHOMIER**, 7, rue Georges Guynemer, 37230 Fontettes. Tél. : 47.42.24.10.

Ech. (logs sur Amiga ST PC) Déb. bienvenus. **Stéphane FOULON**, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.

Vds ou éch. Quackshot (225 F) Sorage (250 F) Desertst (275 F) Sonic (180 F) cher. Churock, Alien 3. **Cédric ANGIN**, 28, rue de la Poterie, 53000 Laval. Tél. : 43.53.58.03.

Ech. GB + 5 jx (Mario, Tortues 1, Batman...) ctre GG + 2 jx (Sonic). **Clément SEBILLE**, 50, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.19.42.

Ech. Shinobi sur MD, ctre Mickey, Wonderboy V, Thund III, etc. Vds Wonderboy sur GG. **Xia LIN**, 20, rue Buzelin, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.46.40.

Ech. Core Graf + 6 ou 5 jx (PC Kid 2) + Quint + 2 man. ctre MD. **Florian CHAVEN**, Les Platelles, 01110 Hauteville. Tél. : 74.35.11.31.

Ech. 2 jx GB ctre 1 jeu S.Nes ou ctre jx GB. **Damien TARRES**, 16, rue du Champ Versan, 14123 Cormelles le Royal. Tél. : 31.78.08.99.

Ech. KungFu Master ctre Batman (GB) tbe. **Benoît ADAMCIEWSKI**, 16, allée Savorgnan de Brazza, 59510 Hem. Tél. : 20.75.61.70.

Ach. ou éch. jx sur Nes ou SFC (300 F maxi) poss. Rushing Beat, Joe et Mac, etc. **Vincent PRENEL**, Les Ribas, 83170 Vins. Tél. : 94.72.52.45.

Ech. Rushing Beat ctre Golden Fighter. **Harry BARON**, 32, rue Georges Desailly, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.83.57.40.

Ech. GB 2 jx World Cup + Burai Fighter ctre GG sans jx ou MD. Vds 650 F. **Sébastien DEBERNARDI**, 15, résidence St Benoît, av. des Imfirmes, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.38.98.67.

Ech. Atari 520 STF + 30 jx + souris ctre MD + jx + 2 man. etc. Ech. jx S.N. **Dylan GOUBIN**, 5 bis, rue Octave Feuillet, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.79.66.

Ech. vds TMNT 4 sur SFC ctre autre jeu. Vds Speedball (SMS) et Dragon Crystal (GG). **Pierre BUREAU**, 22, rue des Fontenelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.71.62.

Ech. Contra Spirit ou Final Fight Guy ctre S.Ghostn'Ghost ou Tortues 4. **Vincent TRAN**, 29, rue du Camp, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.83.66.71.

Cher. contacts pour éch. jx SFC (sur Marseille et rég.) **JEROME**, 13100 Marseille. Tél. : 42.26.18.83.

Ech. Thun III et Dragon Fury ctre Wonderboy V, Quatshot MD franç. ou USA. **Thierry ROUSSEL**, 6, rue des Honneurs, 60610 La Croix St-Ouen. Tél. : (16-1) 44.41.21.15.

Ech. Last Resort sur Neo-Geo ctre Mutation Nation ou Robot Army. **Jean-Marc TALENTON**, 40, rue du Molkenbronn, 67380 lingolsheim. Tél. : 88.78.63.81.

Ech. sur MD 2 jx ctre Thunder Force 4 (Krusty, F-Rewind, S.of Rage ou Hard Driving). **Karl ECHA-ROUX**. Tél. : (16-1) 48.48.30.91.

K7 video Rocky 2, 4 et Haute Sécurité et Commando Terminator ech. ctre GG 2 jx. **Philippe KADOUN**, 24, hameau de Plaisance, 35650 Langon. Tél. : 99.08.63.89.

Ech. SFC + 3 jx ctre Neo-Geo sans jx ou vds 1 200. **Siegfried NOWACKI**, 10, place de la République, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 69.41.37.97.

Ech., ach., vds jx Lynx et Nec Cartes et CD. Poss. Dragon Night et S.Natcher, Maru 2, etc. **Benjamin NICAISE**, 52, rue Jean Moucin, 80000 Amiens.

Ech. MD franç. + 4 jx. Merce, F22, Golden Axe II, Quack Shot + MS 1GTB SF ou S.Nes + SF 2 ou 2 jx. **Yann ANCEZE**, Parc de Capryon, 10, rue des Cépapes, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.89.90.

Ech. sur MD Robocod, Street of Rage ctre Terminator, Kid Chameleon, Krusty, Simpson. **Matthieu AZNAR**, 31, route d'Azay, 37800 Noyant. Tél. : 47.65.84.50.

Ech. Shinobi sur MS ctre K7 de même valeur. Rampage, Chuck Rock ou Sh. of the B. **Frédéric LEFEBVRE**, 17 bis, rue Pasteur, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.48.25.

Ech. jx GG et MSX2, cher. ordi. de poche Sharp PC-1248. **Fabrice AUTOUR**, 44, rue Pierre Brossolette, 92350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.87.80.

Vds ou éch. Altered Beast ctre Tazmania, Chuckrock, Marble Madness, Mickey, Fantasia. **Thomas CONSTANT**, 15, rue A. Briand, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.37.95.

Vds jx GB 150 F. Mario, Batman, Gremlins 2 ou éch. 2 jx GB ctre 1 jeu S.Nintendo. **Dimitri DEFOIN**, 5, route de Wellin, 5574 Pondrôme (Belgique). Tél. : 082.71.27.52.

Ech. modèle réduit, avion sans coque, reste complet moteur, essence, etc.. ctre SFC + 1 jeu, Neo-Geo. **Matthieu BURGUIERE**, 14, Venelle Alfred de Vigny, 22600 Loudeac. Tél. : 96.28.91.04.

Ech., vds, ach. jx sur SFC S.Nes. Ach. S.Dble Dragon, Gun Force, Sky Mission, Spiderman. **Vi-chet TAN**, 158, rue de l'Epeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.

Ech. sur S.Nintendo S.Soccer et S.R-Type ctre autres jx. **Michaël THURETTE**, 11, rue de l'enfer, 59218 Vendegies-au-Bois. Tél. : 27.26.41.41.

Ech. SMS + 5 jx ctre MD + 2 jx mini ou vds 1 200 F. **Lorin MARNIER**, 4, rue du docteur Pesqué, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.91.93.

Ech. jx Nes (Fester Q., Snake R., Turtel) ctre Maniac Mansion, Jackie C. ou Batman. **Mikael FINKEL**, 19, rue Armand Dutreix, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.68.52.

Ech. Columns ctre Sonic 2 sur GG. **Vincent HOUSSIN**, 6, bd de l'Hôpital, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.02.46.

Ech. jx sur SFC jap. ou US. Vends A500 ou éch. faire offre. **Teddy THAT**, 107, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.43.45.

Vds Turtle Set tbe 400 F ou éch. ctre S.Tennis sur S.Nin (ou ach. Sup Tennis). **Jocelyn PROUFF**, 13, rue Boris Vian, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.73.80.

Ech. Star Wars sur Nes ctre Zelda 2. **Nicolas SANDRA**, 50, Galerie des Baladins, 38100 Grenoble. Tél. : 76.22.60.08.

Ech. ou vds Castelvania 4, Final Fight, Joe Mac sur SFC, S.Nes. **Franck GUILLON**, 47, av. du Groupe Morgan, Le Bellevue A, 06700 St Laurant-du-Var. Tél. : 93.14.94.78.

Ech. Nes + 8 jx (SMB, Simpsons, etc.) Nes Advantage ctre MD + 3 jx ou GG + jeu. **Mickaël STEINDORF**, Les Callonges, 33820 Saint-Ciers-sur-Gironde. Tél. : 57.32.78.88.

Ech. MD + 3 jx (Sonic, Mickey, Altered) + 2 man. + Nes + 7 jx + Zapper ctre Neo Geo. **Romain MAGNAN**, 161, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.51.

Ech. sur SFC Rushing Beat US ctre Castelvania 4, Lemings, S.Match. **Rodolphe TEMPLE**, 15, rue Jean Danaux, 91260 Juvisy-sur-Orge.

Ech. Coregrafx 1 jeu ctre GG 2 ou 3 jx. **Guillaume PUJOL**, 24, rue Vasco de Gama, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.54.04.42.

Ech. S.Soccer ctre Castlevania IV ou P. of Persia ou Vds 350 F. **Samuel PUCHAUX**, 18, rue des Menhirs, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.62.87.

Ech. M.Lord sur Neo-Geo ctre jx (B.Fight, Mutation Nation, King of the Monster...) **Fabien RITROSI**, route de Granacia, 20100 Sartene (Corse). Tél. : 95.77.13.30.

Ech. PPC 512 Dble lecteurs + souris + log. ss gar. ctre S.Nintendo + 5 jx. **Renaldo ODOARDI**, 57, Groupe C., Cité du Sana, 59182 Montigny en Ostrevent. Tél. : 27.91.41.90.

Ech. ou vds GB + 1 jeu + Light Boy : 500 F ou ctre 1 ou 2 jx SFC (Ranma, J. and Mac). **Karim YAMNAINE**, 12, lot. Pech Taulier, 11290 Lavalette. Tél. : 68.26.84.91.

Ech. Nes + 2 man. + 5 jx ctre jx S.Nintendo ou vds : 800 F. **Emmanuel LE DREF**, 5, rue de l'Eglise, 80700 Damery. Tél. : 22.78.50.59.

Ech. Spiderman, Quackshot, Sonic, Street of Rage sur MD ctre Famicom. Vds R.Type : 270 F. **Alric JEAN**, 28, cours du docteur Long, 69003 Lyon. Tél. : 72.36.31.99.

Ech. jx sur GB Castelvania 1, Simpson, ctre Kwirk, Altered Space ou Mickey. **François DEPOORTERE**, 23, près les Rosiers, 62610 Bredes-les-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.

Ech. GG + 2 jx Sonic et Mickey + adapt. sect ctre MD + 1 jeu. **Bruno FOURNIER**, 2, rue de l'Arquette. Tél. : 31.78.77.70.

Ech. Nes + pist. + Robot + 18 jx (Zelda II, Star War) ctre S.Nes + 6 jx + man. **Grégory GODEFROY**, St Pierre du Val Bois des Chennots, 27210 Beuzville. Tél. : 32.57.64.81.

Ech. Nes + 6 jx ctre S.Nintendo + jx. **Guillaume Flammier**, 4, rue Athur Rimbaud, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.83.36.75.

Ech. MD + 5 jx ctre SFC + 2 jx mini ou 1 800 F. **Jean-Philippe**, 1, rue des Sarments, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.12.85.

Ech. Terminator ctre Green Dog, Tazmania ou Crudes Buster. Vds Jewel Master : 250 F. **Anthony SCALCON**, 23, rue du Cardinal Saliège, 31600 Muret. Tél. : 61.56.42.40.

MD + 4 jx ctre S.Nintendo + Mario 4 + Street Fighter 2 ou Turtles 4. **Yannick HUCHARD**, 4, passage de la Musaraigne, 95 Cergy-saint-Christophe. Tél. : 30.73.57.74.

Ech. GB ctre GG sans jx ou GB + 2 jx ctre GG avec 1 jeu. **Arnaud MICHE**, 46, allée des Sangliers, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.64.01.81.

Ech. Nes + 2 jx + GB + 2 jx (Tetris + ballon Kid) ctre MD + Sonic. **Philippe PINAULT**, 34 bis, rte de Nîmes, 30300 Beaucaire. Tél. : 66.59.22.48.

Ech. GB + 8 jx + sacoche + adapt. 4 jap. ctre GG + 5 jx + adapt. sect. ou vds : 1 800 F. **Julien THERY**, 18, rue Antoine Watteau, 59139 Wattignies. Tél. : 20.60.27.39.

Ech. sur GB Forteress of Fear ctre WWF S.Stars ou Motocross maniac. **Yvan ASPLET**, 6, place des Eucalyptus, 31240 St Jean. Tél. : 61.74.09.69.

Ech. ou ach. jx GB. Poss. Qix, Tennis, DD 2, Motocross, Bloodia. **Philippe BOUVAT**, Chonas l'Amballan, 38121 Reventin-Vaugris. Tél. : 74.58.86.01.

Ech. S.Mario ctre Othello ou autres sur GB. Cher. Contact sur T5 console. **Zo LY**, 6, allée du Plateau des Glières, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.80.55.

Solar Striker, Aleway, Robocop, Forteress of Fear, Radar Mission ctre autres. **Lionel PARTOUCHE**, 220, rte de Mittelhausbergen, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.22.99.

Ech. GB + 6 jx ctre GG + 2 jx. **William VILLEGIER**, 19, voie Greuze, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.78.65.40.

Ech. jx Final Fight + 200 F. ctre GB. **Guillaume ESCALLIER**, 5, rue Voltaire, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.38.99.

Ech. Spiderman ctre Duck Tales ou Tortues ou Hook. **Mickaël ROUSSEL**, 126, bd Frédéric Chapelet, 53000 Laval. Tél. : 43.68.07.08.

Ech. GB + 5 jx ctre jx S.Nin, S.Nes ou SFC ou vds : 900 F. **Claude CHAVES**, 21, rue Jean Bart, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.92.48.

Ech. 3 jx (Turtles 1 et 2, Robocop 1) ctre Robocop 2. **Mestapha BOUCENNA**, 1, allée des Vieux Lavois, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.98.42.09.

Ech. jx GB, Spiderman, Bart Simpsons, Gremlins 2. Vds Gamelink. **Loïc FROMI**, 344, rue Henri Barbusse, 60230 Chambly. Tél. : (16-1) 30.34.85.18.

Ech., vds GB + 3 jx Mario, etc.. + loupe + Câbles. **David DUMEYNI**, 95, av. du PT Pompidou, 9250 Reuil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.85.01.

Ech. jx sur GB. Liste sur demande. **Axel CLAUZON**, 78, rue Jules Guesdes, 44600 St-Nazaire. Tél. : 40.66.41.74.

Ech. sur GB Mario et Simpsons ctre Othello et ChessMaster. **Nicolas LEDUC**, 24, rue du Parc, 27220 St André de l'Eure. Tél. : 32.37.21.31.

Ech. GB + adapt. sect. + 3 jx + câble Link + écout. + Ampli Son ctre GT, Linx, SGRX, S.Nes. **Gildas LOVE**, 3, rue Ste-Catherine, 56000 Vannes. Tél. : 97.47.62.64.

Ech. GB tbe + 7 jx ctre Amiga 500 ou 520 ST (E) ou CPC 6128 + monit. coul. **Stéphane SCHOUFF**, 305, quartier de la Haute-Folie, 14200 Herouville-saint-Clair. Tél. : 31.95.64.60.

Ech. SML ou F1 Race ou Golf ctre Blades of Steel. **Geoffrey FEZZI**, 15, rue Ampère, 38000 Grenoble. Tél. : 76.48.13.06.

Ech. GB + Duck Tales + Gremlins 2 + Megaman + Robocop ctre MD + 3 jx. **David KWARCZAK**, 192, rue St Charles, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.54.65.52.

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint

Robert Barbe (2143)

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction

Pascale Chouffot

Maquette

Bernard Gortais

Photographe

Eric Ramarosan (2192)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro

François Hemellin, correspondant permanent au Japon, et Laurent Defrance, Loïc Berthelot, Elisabeth Esteven, Sami Souibgui, Jacques Harbonn, Edouard Horiot, Jean-Loup Jovanovic, Looping, Jean-Michel Maman, Marc Menier, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Morgan, El Nionio, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves, Peter.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité

Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité

Sylvie Houeix (2201)

Claudine Lefebvre (2202)

Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité

Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (11 numéros) : 264 F (TVA incluse).

Étranger : 1 an (11 numéros) : 329 F (train/bateau)

(tarifs avion : nous consulter).

Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 000 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.

Les règlements doivent

être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion

Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbarian

Directeur Administratif et Financier

Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication

Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par **Consoles Plus SNC** au capital de 10 000 F.

Principal associé : **EM-Images SA**

Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :

Francis Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 137 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1993

Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.

Photogravure : Proprint. Couverture : Image.

Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000

Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.



NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruits. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Avez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !



PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Mega Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

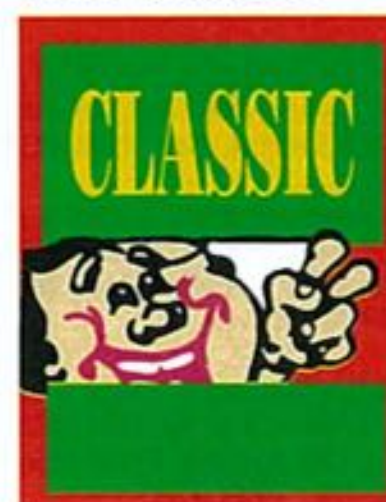
12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS

PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2
JOUEURS
CARTOUCHE

PRESENTATION 91%

Le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%

Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%

Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%

Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%

Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%

L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%

Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



3615 TCPLUS

Ce serveur est celui du journal CONSOLES+

4 GAME BOY

PAR MOIS A GAGNER
A PARTIR
DU 1^{er} FEVRIER 1993

EN JOUANT AVEC
"LE PENDU"



Le terrible Shredder, toujours aussi machiavélique, vient d'envoyer l'un de ses androïdes diaboliques avec pour mission de voler la Statue de la Liberté. Dans ce jeu d'arcade en six grandes étapes, les Tortues Ninja devront vaincre Shredder, voler au secours de la Statue et l'arracher de ses griffes. Alors que les Tortues tentent de se débarrasser de Shredder à jamais, ce dernier tire sur tout ce qu'il trouve sur son passage, les envoyant voyager dans le temps avec son rayon de translocation à matrice. Tout en se débattant pour retourner en 1992, les Tortues pourront-elles vaincre cette armée de voyous historiques et mener une bataille finale contre Shredder?



KONAMI[®]
La passion des jeux

Original
Nintendo
Seal of
Quality